GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏人



[游人小说]

口袋里的战争·朋友·我有一个梦想

[特稿]

刘鹿随想

路向何方——中国游戏市场发展障碍

[传世之书]

视频游戏的商业艺术

——EA的成长故事

[大厨手记]

剑风传奇

——梦想的殉教者

[卷尾特辑]

安静的小山

[ACG议会]

安徒生和他的小美人鱼

[斑斓之书]

剑与魔法的回忆

《龙与地下城》30周年纪念特辑

[特别企划]

学海无边，Game是岸

——游戏世界名校导航







愿游戏人成为您





最美好的秋之回忆

卷首

证明

1993年6月24日，纽约时报的头版刊登了一则与数学难题有关的消息，标题为“在陈年数学困局中，终于有人高呼‘我找到了！’”其中还附了一张穿着中世纪欧洲学袍的长发男子的照片，这位古意盎然的男人就是法国数学家费马（Pierre de Fermat）。费马（1601～1665）是17世纪最卓越的数学家之一，他在数学的许多领域中都有着极大的贡献。不过他的本行是个律师，近30岁才开始认真钻研数学，所以有着“业余王子”的美称。某一天，费马正在阅读一本古希腊数学家戴奥芬多斯的数学书，突然心血来潮地在书页的空白处写下一个看起来很简单的定理，这个定理的内容是有关一个方程式“$x^n+y^n=z^n$”的正整数解的问题。当n=2时就是我们所熟知的“勾股定理”，即一个直角三角形斜边的平方等于它两条直角边的平方和。费马声称当n＞2时，就找不到满足“$x^n+y^n=z^n$”的整数解，例如：方程式$x^3+y^3=z^3$就无法找到整数解。当时费马并没有说明原因，他只是说已经发现这个定理的证明妙法，只是书页的空白处太小，无法写下来。这个被称为“费马最后定理”的难题在费马去世后三百年也无人能证明，成为困扰无数数学家的世纪难题。

19世纪，法国的法兰西斯数学院曾经在1815年和1860年两度悬赏金质奖章和300法郎给任何解决此一难题的人，可惜都无人领赏。德国的数学家佛尔夫斯克尔（P.Wolfskehl）在1908年提供10万马克，给能够证明费马最后定理是正确的人，有效期为100年！其间由于经济大萧条的原因，此笔奖金贬值到了7500马克，但仍然吸引了不少的“数学痴”不断尝试。20世纪随着电脑技术的发展，有数学家利用电脑计算证明，这个定理中当n为很大时也是成立的。1983年电脑专家斯洛文斯基借助电脑运行5782秒证明当n=286243－1时费马定理是正确的（注：此为一天文数字，大约为25960位数）。虽然如此，数学家还没有找到一个普遍的证明。

20世纪50年代，日本数学家谷山丰首先提出一个有关椭圆曲线的猜想，后来由另一位数学家志村五郎加以发扬光大，当时没有人认为这个猜想与费马定理有任何关联。在80年代，德国数学家佛列将谷山丰的猜想与费马定理联系到了一起。而此时，决定性的人物出现了！英国数学家怀斯（Andrew Wiles）根据这个关联，论证出一种形式的谷山丰猜想是正确的，进而推出费马最后定理也是正确的，整个研究耗时7年。这个结论由怀斯在1993年的6月21日于美国剑桥大学牛顿数学研究所的研讨会上正式发表的，这个报告马上震惊整个数学界，就是数学门墙外的社会大众也寄以无限关注。不过怀斯的结论很快被证明有瑕疵，怀斯一度陷入痛苦之中。但他还是与他的学生泰勒花费了14个月的时间，又对原先的证明加以修正。1994年9月19日他们终于交出完美无瑕的证明，数学界的梦魇就此终结。1997年6月，怀斯在德国哥庭根大学领取了佛尔夫斯克尔奖。当年的10万马克约为现在的200万美元，不过怀斯领到时，只值5万美元左右，但最重要的是怀斯已经在数学界名垂青史。

从音乐界到数学界，从谭盾到费马、怀斯……又是一个看似与游戏没什么关系的故事。刚看到这个故事时，胜负师曾为数学人的执着所折服，为证明一个难题，可以几十代人苦苦思索数百年。与有着几千年历史的数学相比，电子游戏发展的短短数十年显得微不足道，而刚刚度过2周岁生日的《游戏·人》就更不值一提。不过，任何真理、规律或是单纯的结论，都需要一个实践证明的过程，并不会因为人们从事事业的不同而有本质的区别。只不过这个过程有可能一蹴而就，也可能漫无边际。那么《游戏·人》做为一本游戏文化类刊物存在的意义有多大？除了需要胜泰组合、众编辑、撰稿人的全情投入，更需要支持了《游戏·人》两年的广大读者也能参与到这个问题的证明中来。而这一次的“全面升级”（加页、全铜版纸、加CD）是否能够得到认可，也需要市场的进一步证明。不过跨出了这样的一步，应该会缩短《游戏·人》证明自身价值的过程吧？（离“真理”好像也更近了些哦！）希望用不了多久，每个人都能从中找到答案。

胜负师

2004年10月15日







《游戏·人》第九辑

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人

目录 CONTENTS

编 泰坦

真实人性与虚幻世界
——游戏剧本解析

文 SILENCE

第二部分 经典游戏剧本分析

《莎木》

故事梗概

风雨漆黑的夜晚，芭月严一掌推在了同为武术家的赵孙明身上。死亡褫夺了黑夜的迷离，生命逝去的呼喊久久残留在芭月严耳中，直至二十年后成为余响。

蓝帝如复仇之神站在躺倒的芭月严之前，在利用儿子凉的生命胁迫之后，芭月严无奈地交出了一直收藏着的龙之镜，随后颤颤巍巍的站起来，终于接受了武术家宿命的末路。

痛声呼喊染红了芭月凉的双眼，从此支配着他走上另一条复仇之路。凉在横须贺四处寻找着那群中国人的踪迹，其间虽有稻妈妈眼神中的痛心、师弟阿福的焦虑关切，然而这一切还是要被凉忽略。

一封来自中国的书信使凉查找到了一丝踪迹，在码头引出的中国帮派首领陈大人告知阿凉，那个蓝帝是中国某一大帮派蚩尤门的高级头目，被尊为四天王之一。芭月严之死固然与二十年前在河北孟村发生的命案有关，然而促使蓝帝越洋过海找上芭月严的主要原因却是那一方埋在樱花树下的龙之镜。除了龙之镜以外，另有一方凤凰镜，他们对于蚩尤门有着何种意义，根本不得而知，而芭月严在武术家身份之后真实的背景和这样一个黑帮的关系也全然无法知晓。通过陈大人的指引，凉以父亲留下的遗物刀锷打开了道场里的一道暗门，找到了那方神秘的凤凰镜。

“龙凤初会，天开地启；蚩尤现世，混沌重生。”

对于陈大人嘴中的传说，凉一片茫然。但无论如何，这面镜子是能使自己找到杀父仇人最重要的线索。也许解开龙凤镜秘密的那天也正是得偿所愿，为父报仇之日。

在得知蓝帝的行踪之后，阿凉决心前去香港。然而，去香港之前，所遭遇到的却是蚩尤门在日本下属的组织“疯狂天使”的阻挠。为抢夺凉手上的凤凰镜，“疯狂天使”频繁暗算凉，甚至绑架暗恋凉的异性朋友原崎望。为了救出这个女孩，也为了对自己正面命运的一次试练，凉在陈大人之子贵章的帮助下，独闯龙潭，拳风激荡，在野兽的丛林中闯开一条血路，将原崎救出。单车在午夜的长街上划开一条长长的银线，原崎靠在凉身上，感受着这个少年体内始终澎湃的血脉，感受他固执高昂的生命动力，深知没有人能够阻止他。而凉，在樱之丘公园幽暗的路灯下，对着欲言又止的原崎，凉也很清楚自己是必须抛下许多东西，踏上前程未知的不归路，家人师弟的声声珍重，朋友汤姆临行之前的殷殷关切，以及眼前少女的芳心寸断，一切都只能埋在心底。



收下原崎在出国留学前递来的护身符，上面寄托着无形的千言万语陪伴着凉走过自小熟悉的街道，在陈大人洞悉世事沧桑的温和目光中，踏上了西去的油轮。使故乡在身后渐渐模糊，渐渐化作一道淡墨的痕迹……

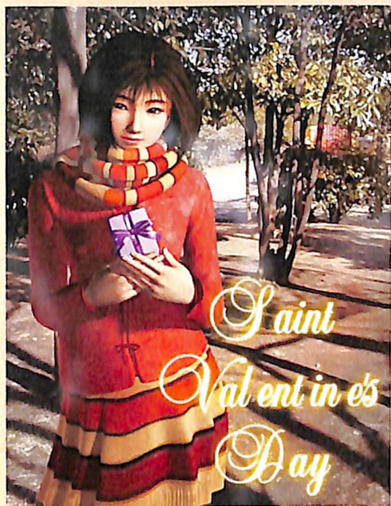


评析

《莎木》一章在整个系列的十六章故事之内只占第一章的容量，然而在制作上的规模却是今后任何一章所望尘莫及的。整个一章作为游戏系统实验性的前奏，在故事方面的布局急促之中包含着舒缓。故事的开头就是一段悲剧性的高潮，和很多以复仇为主题的游戏或者其他的文学作品一样，国破家亡的故事开头容易形成一个节奏强烈的开场，人物性格和人物关系能够最轻松地予以交待，也从一开始就设置好了鲜明的矛盾对立，让强起强收的叙事结构得到固定。同时，以这样的开头起到先声夺人的作用之外，前提性的故事高潮也为开篇之后的舒缓作了铺垫，让玩家不易立即陷入到游戏流程的机械性疲劳中去。

然而，正因为游戏的体裁多为复仇或者孤单英雄的塑造，这一类的开头司空见惯，也较易形成公式化的模式，反而降低玩家情感融入的程度。《莎木》的开头，在蚩尤门、龙凤镜秘密的主线之下间接交待出了另一段仇恨关系，使复仇主人公的命运和对立角色之间形成了另一重更为复杂的矛盾，为将来故事的立体化和层层推进及早作好了铺垫。其后凉噩梦里出现的蓝帝加强着正反两方力量的悬殊对比，而阿福的纯朴一方面是为了衬托凉倔强刚强的性格，另一方面也在加强着正方主人公的弱势地位。

由于《莎木》的流程主线是寻找杀父仇人，因此NPC式的其他人物设置也难免陷入刻画的单薄。但是反过来正因为这一相对较为松散的流程，也使得《莎木》比起其他的叙事性游戏更有空间突出某些角色的性格层次。小女孩阿惠和孤苦无依的子猫（母猫被蓝帝疾驶的黑车压死）映射出凉的悲剧命运，性格同样坚毅的贵章除了接近人物类型的映衬之外，和父亲陈大人之间的互相依赖和互相理解也使凉回忆起慈父的



段落更具备煽情的作用。原崎的人物作用也是以层层递进的方式来表现的，两家花店设置在樱之丘的主要道路上，出场方式的平淡恰恰为原崎逐渐表露的心思作了最含蓄的铺垫，其后原崎表露的心理也由玩家自由的行动选择来层层披露。到了故事后半段，码头那个小流氓浪子回头式的感情故事段落也恰恰反衬出了凉和望这对潜在恋人之间不可挽回的宿命分离，加重了故事的悲剧性，也因此使凉独闯“疯狂天使”本部，救出原崎之后那一段无言飞驰摩托的段落更令人伤感。原崎前往加拿大的飞机掠过横须贺的上空，这与《莎木》第四章九龙城在楼群之上低飞而过的民航飞机是否形成结构上的对比不得而知，但也确实预示了凉之后每一段插曲性质的情感戏份都无奈地以离别收场。

整个一章，主人公凉的性格发展基本处于静止状态，而为了要铺叙时代背景以及东方江湖式的世界观，故事推进的中心滞留在正反两方关系的线索揭示上面。再加上这么一款注定以个人英雄主义来诠释的复仇故事，基本没有同伴参入，因而次要人物的性格刻画过程也集中在层次的推进，而并非以矛盾和反差来凸现的复杂层面上。而正反两方关系的转化和反面角色的性格立体化也很少表露。

因为游戏系统的实验性质过强，以及将主要精力都集中于缔造一个虚拟现实的世界，剧本方面无法做到一般叙事性游戏的凝聚性是可以理解的。而游戏所彰显的东方文化和东方社会的人文也因为第一章局限于横须贺的场景而无法完全展现。这也正是很多玩家垢病《莎木》故事老套公式化的原因，只有到《莎木Ⅱ》连续四章的节奏进一步紧凑之后，才能将《莎木》异于一般游戏的剧本架构更为凸显出来。

《莎木II》

故事梗概

呼啸的油轮将复仇心切的芭月凉送到了香港这个龙蛇混杂的地方。走下码头的那一刻起，凉立即就能感受到这个异国繁华地的光怪迷离，金钱关系之下的尔虞我诈，欺骗狡诈的眼神，混杂着各国游人体臭的海风，将五光十色的霓虹吹得更为斑驳诡澜。面对着陌生的东方都会，带着点凉意的港风让凉稍稍冷静了些，尤其是一开始遇到的挫折让凉这个还未经世事的少年更多了些许感触。看上去一脸诚实的孩子居然是扒手的同伙，虽然凉追上了这个名叫黄的小孩，取回了背包，但不多的川资已全部不翼而飞。

向“毒蛇兄弟”打探情报不成，反而遭到了勒索的挑衅，然而这时凉没有想到的是，为他解围的却是在码头遇上的骑单车少女JOY。非但如此，也是靠着这样一个看似流氓的少女的鼎力相助，身无分文的凉才能在香港落脚。

没有了家庭的庇护，一切都只能依靠自己。在JOY的介绍下，凉在码头找到了一份搬运工的工作，在工作间歇四处寻找桃李少老师的线索。在红南街街心公园里遇到一位名叫建民的老伯，交手之下中华太极拳令凉大开眼界，深感香港是个藏龙卧虎之地。

在文物庙终于找到了桃李少老师的线索，但凉被告知要见桃李少老师，必须先找齐武艺的四德。在咏黄百货，卖艺人宗泉让凉转交给师傅周善一封信，对自己破门的行径虔诚悔过，在卖艺生涯中磨练自己，同时也深刻地教会凉理解武艺四德之首的“戒”字。“戒”、“功”、“胆”、“义”，寻觅武艺四德的过程使凉对武学的理解更加深一层。而当真名为红秀瑛的桃李少老师站在他面前的时候，一派典雅文静的气质潜藏着武术宗师的底蕴。红秀瑛一直以自己淡泊的言行在感染凉，然而被复仇之火蒙蔽住双眼的血性少年也只能让红秀瑛暗中叹息不已。

为找到给父亲写信的朱元达，凉打探到一个叫做“天堂大陆”的团伙，然而在找到“天堂大陆”首领刃武鹰之后，却还是上了当，当了刃武鹰窃取别人金钱之后的替罪羊。只是几经磨难之后，同样年轻气盛的刃武鹰终于为凉虔诚的复仇心和坚韧的意志所感化，答应帮他寻找朱元达。



打探到朱元达在九龙城，刃武鹰陪伴凉一同前去寻找，临行之际，红秀瑛一再告诫凉不要被复仇蒙蔽住双眼，坚守武者的意志，否则易于堕入邪道，然而对于凉而言，目前人生的全部意义只有复仇。带着和众人的合影，凉再一次地选择了离别。

在高楼四围的九龙城，上来凉二人就受到了挫折，被骗入龙喜楼，不敌蚩尤门巨汉斗牛，被监禁。虽然设法逃脱，却还要与蚩尤门另一个干部尤安周旋。找到其在百子楼的住所后，刃武鹰提议用猜硬币的方式来决定谁进去打探，无奈凉怎样都会输。在尤安住所找到朱元达的下属张，在其指引下，终于找到了隐藏在废楼不幽楼10层的五星公司总部，进入密室找到朱元达之后，再次遇到斗牛的追击，若非及时赶到的红秀瑛，凉险些命丧斗牛手底。

得悉朱元达被蚩尤门关押在黄天楼，并且蓝帝也可能在那里之后，凉依靠在九龙城四处打黑拳擂台引起拳探的注意，从白千楼进入黄天楼，一路摆脱蚩尤门无数的追堵，凉直上40楼的天台，见到的却是杀父仇人蓝帝带着一脸不屑地坐直升机离开。多日的奔波和历经的磨难使凉平静已久的情绪再一次澎湃，看着杀父仇人在面前远离，凉将无边的怒意化为斗志，击倒了一直无法打败的斗牛。

朱元达告知龙凤镜的组合能够开启满清王朝后人为复兴故国而埋下的宝藏，蓝帝在取得龙镜后正是赶往桂林白鹿村寻找制镜匠的后人。

夕阳西沉，朋友脸上的不舍和关怀化为天边的斜影，打开掌心观看刃武鹰送给自己的那两枚硬币，却发现两枚硬币根本就是双面一样，一直受那个家伙的骗。摇头苦笑之际，这份患难中得来的友情已长驻凉心间。

桂林狼回山，大雨之中凉见到一位为救白鹿而奋不顾身跳入洪流的



少女，将她救上来后两人结伴前往白鹿村。夜间两人在山洞休息，轻松的攀谈使凉触及到少女一尘不染的如兰芳质，夜半少女在洞外一曲清唱在山间回响，曲韵悠长，使凉逐渐变得浮躁的心灵在这清平境界里再次洗净沾染上的芜杂。漫长的山道有少女清润的语音作陪，使得三天的行程寂寞无添。到了白鹿村之后，站在少女屋外的紫荆树（也即莎木）下，凉得知少女"莎花"这个名字的由来，而在屋内发现的龙凤镜设计图更显明莎花就是当年造镜匠的后人。跟随莎花到白鹿村矿石场寻找她的养父，却人迹全无，只看到养父留下的一柄七星剑。在密洞内用七星剑和手中的凤凰镜开启了神秘的机关，两道石门缓缓开启，龙凤镜的图案刻在石门之上，神秘的光芒笼罩这对受宿命感召而走到一起的少年，在人世斑斓之后逐渐浮现出他们方才开始的无尽命运螺旋……

评析

从一章到四章的长度，《莎木Ⅱ》在《横须贺》基础之上，对这一游戏系统的驾驭已经完全娴熟，在凸显人物的性格和结合游戏自由度的对立平衡下体现的已较为完善。除了主线人物之外，一些配角所起到的作用都根据玩家的行动而改变。熏芳梅对于故事的主线没有任何推进作用，但是一旦触发她的特定事件，却在《莎木Ⅱ》较为急促的节奏下起到了舒缓的作用，一颗玲珑芳心对凉刚毅的性格进行补充，让玩家重拾与原崎分离的感触。而黄从不良少年到纯朴善良的孩子之间的过渡也因为有了地理、社会环境的铺垫而不显得突兀。与刃武鹰之间的化敌为友、恩田楼内外表凶悍实则古道热肠的老婆婆都是用着人物塑造的逆反原则来表现先抑后扬的章法作用。为体现出东方江湖式社会的复杂性，凉复仇过程中很多异士能人都是以尽量避免玩家注意的方式来出场，在暗室中教会凉听劲的二胡老艺人、街心公园里的太极高手健民先生，甚至游戏中隐藏的第一高手高也和泉登场时决不会令玩家意识到人物的真实身份。此外，围绕在凉身边的层层危机，迭起的凶险，以及敌我双方多位深藏不露的高人都在深化武林世界的复杂庞大，也使《莎木》能够比直接以武侠为题材的游戏具备更直接的代入感。



在故事结构的推进上，受长度的限制，比一章紧凑得多，重要人物的安排基本没有空穴来风的"神"来之笔。JOY对凉的帮忙并非没有原因，她与贵章之间的友谊注定凉会得到她的诸多帮助，而避免了很多初到异地的许多凶险。而刃武鹰一开始虽然以并不怎么光彩的形象出场，但这样也使随即而来的化敌为友显得更为自然，同时他所在的"天堂大陆"这样一个团伙与蚩尤门之间半对立的关系，以及和JOY本来就已经相识，都在暗示一切敌我关系都在蚩尤门的谜团之下被调动和逐步的推进式阐释。实际上，从第三章后半期开始，刃武鹰已经成为了这款游戏里惟一一个伙伴，没有他的协手以及插科打诨式手段的运用，会使游戏的进程变的稍稍单调。而限于游戏系统本身，这名伙伴在帮助主人公的同时，又无法作到一般游戏里伙伴的作用，这样也能提升玩家在培养凉本身的代入感上，集中对出生入死的友情的感染力，所以才使得最后离别硬币的那一幕才如此朴实以及感人。

红秀瑛是整个香港篇的灵魂人物，没有她对凉的悉心引导，着重对凉武德的培养，凉势必会在复仇之路上沉沦，而整个游戏故事也会沦为浅薄庸俗的复仇武打剧。红秀瑛身上传统东方女性的气质为《莎木Ⅱ》定下了平和的基调，虽然全篇打斗和敌我之间纠缠的戏份大幅上升，但



红秀瑛对凉无时无刻不在的关心和言传身教更强化了东方武学和道德的感染力。加上游戏过程中悔过的破门弟子宗泉的设置，也显示着铃木裕在这个复仇故事之上的苦心孤诣，将游戏主题暗中带到人格完善的高层次上。红秀瑛身份的特殊也使《莎木》的剧本具备更深邃的内涵，从原始的设定来看，可以肯定红秀瑛就是蚩尤门四大天王之一的鹰隼，而她所提及的为复仇而堕入魔道的哥哥红紫明也完全是蓝帝的写照。红秀瑛给凉的半月型信物是希望凉在自己兄长面前能够得到生还的机会，更重要的是她曾经坐视兄长为复仇而沦丧了心志，因此为了拯救又一个被复仇之魔引诱的少年而费尽苦心，同时也是在两家丑咎之间用自己人格的魅力，期望打上一个宽赦的结。红秀瑛与蚩尤门之间秘密的关系与她频繁在背后救助凉结合而为重要的铺垫，在将来解开复仇关系的同时，红秀瑛也必然会对故事内容的进一步深化起到极大的作用。

朱元达也并非是一个情报提供者那样简单，他洞悉芭月赵两家之间结下的仇恨，同时身为赵孙明挚交的他在得知蓝帝寻仇的迹象后传书警示芭月严，除了和红秀瑛一样希望怨怨相报何时了的仇恨就此终结以外，也在侧面暗示着芭月凉身世的复杂之处。

山清水秀的桂林引出了清水芙蓉一般的莎花，从一章开始就一直出现在凉梦里的少女完全出乎玩家的预料，并非如一般游戏那样，成为凉命中注定的恋人。在庭院中的紫荆树下，莎花的叙述调起了凉朦胧至极的印象，屋中那幅图卷给凉留下的回忆之感隐隐预示着凉和莎花可能存在血缘关系，芭月严很可能和莎花的养父一样，仅仅担负着将凉抚养成人的责任。芭月家和赵家之间不止于仇恨的错综复杂的关系都围绕在龙凤镜所开启的宝藏秘密之后。实际上，《莎木》故事至此才形成真正的开头，也将本身带离了复仇的巢臼，只是因为过于庞大血本无归的投入而使六章之后的故事发展遥遥无期。但从韩国作家李仁和为《莎木online》所作的背景小说来看，这款游戏将围绕《莎木Ⅱ》里提及的武学四德"戒"、"功"、"胆"、"义"来展开，也从侧面反映出《莎木》剧本的真正主题。从结构上来看，第五章完全与前三章割裂，第二章至第四章的故事结构已经相当完整，但一方面是出于玩家对女主人公久久的等待而必须使其出场，另一方面在香港篇里强调的《莎木》故事远离复仇主题之外，也及早将玩家带入到真正主题的疑问和探知中去。莎花堪称是一切游戏中最为清纯拙朴的女性主人公形象，没有刻意的煽情段落，也没有庸俗的急于为男女主人戴上宿缘情感的常规教条，这是《莎木》超越很多叙事性游戏的地方。但过于人文化



的思考和创作初衷，也使《莎木》偏离了游戏剧本构成的主流，而难以为很多玩家所接受。人文化的游戏底蕴和游戏本身必须具有的娱乐性构成矛盾，因此也让《莎木》被很多玩家落下了“结构松散”、“故作文化”的口实，影响了他与玩家之间的接近。但无论如何，《莎木》剧本的文学性和前所未有的人文表现却在游戏之林中独树一帜，对于有东方文化情结的接触者而言，可以找到更多游戏之外的触动。

《飞龙》系列

故事梗概

人类的文明在银河一切角落繁衍，甚而至于殊途同归的在繁荣的顶点失控，最终使人类必须面对自己制造的文明发动的挑战，很讽刺地在与自己创造的文明作斗争中求生存。

在这一已经荒漠化的星球上，曾经是生生不息的人类足迹遍布每一片水土，然而对人体自身的改造使人类走上了基因改造的宿命道路，创造出大量亚自然的攻性生物，然而人类也和文明史上每一次进化一样，愚蠢地忽略了这种玩偶的危险性，面对强大生命力的攻性生物，人类脆弱的本质暴露无遗。攻性生物在人类的奴役下逐渐转变了控制者的地位，加上人类难以避免的战争细胞总要在这种蒙昧的时刻爆发，一度使这个星球成为攻性生物的乐园，人类由创造者沦为逃生者，在攻性生物圈的蔓延下几乎灭绝。

河流成为人类永恒的庇护所，一群族人在大陆河流沿岸驻扎，在与攻性生物永无休止的抗争中艰难地繁衍生息。历经八十多年的抗争，在一位英雄的率领下，人类终于从攻性生物完全夺得这一片土地，大陆重新回到人类的掌握中，被后人追为皇太祖的英雄宣告人类复兴的声音逐渐传遍了整个星球，重新找回万物之灵尊严的人类完全不会发现，又一次的辉煌带着历史沉默的哂笑将人类送入再一度的轮回。

为对抗攻性生物，新成立的帝国不断挖掘遗迹，兵器制造迅速发达起来，随着帝国空中战舰的建造完成，人类对攻性生物的战争常居于胜利地位的同时，帝国不断将遗迹纳入自己的控制范围，以此造成与其他小国以及地方势力的摩擦，并且寻找借口，挑起事端，吞并小国。帝国历69年，觊视奥西斯地区国家美加尼亚的帝国导演了一场帝国空中战舰被劫持的戏，并以此为借口发动对美加尼亚的侵略战争。这场战争虽然以帝国一如以往的全面胜利告终，但文明的惩罚之声却在人类蒙蔽住自己双眼的战争浓烟中悄然发出第一声警告。在美加尼亚西尔比斯地区





出现记载于旧世纪史料中的空中战舰希科夫，随之而来的还有只曾经在传说中登场的最高级攻性生物飞龙。

帝国历71年6月10日（《飞龙》二代），正值美加尼亚纷争时期，在西尔比斯地区突然出现了一艘神秘的旧世纪战舰，同时还有大量攻性生物和古飞行船随同出现。帝国派遣出的调查部队在行动中遭受雷击性武器重创，全员阵亡。这一事件令帝国大为撼动，集结多数主力部队在美加尼亚边境地区试图围剿这艘名为希科夫的旧世纪战舰，但此举却引起美加尼亚军方的误会，认为帝国正式发动入侵，美加尼亚战争在很荒唐的局面下全面爆发。战力的悬殊差异使帝国方很快控制了主导权，但某次局部战争中出现的以类似库利亚的攻性生物为坐骑的骑兵，却依靠坐骑嘴里放出的杀伤力极为惊人的集束激光令帝国运输舰队损失极为惨重。这一个意外打击虽然没有影响美加尼亚战争的战局，但帝国同时派遣飞行部队在边境的搜索中终于找到了希科夫战舰，但战斗打响不过数分钟，舰队武装几乎完全溃灭。其后帝国改变策略，开始以小型机动部队跟踪名为飞龙的神秘攻性生物进入森林，但换来的代价却是同样的使机动部队全灭。其后一次与希科夫战舰的遭遇战中，帝国再尝苦果，只能暂时放下追击计划，将战力集中投入美加尼亚战争，最后在9月3日，令美加尼亚联邦正式成为帝国辖属。其后帝国研究所仍然试图调查希科夫战舰，但除了一些残骸外，这艘令帝国军闻风丧胆的古代战舰完全消失，而现场留下的痕迹表明，希科夫的坏灭很可能是那条恐怖飞龙的作用……

（《飞龙1》）帝国历89年2月18日，帝都附近海底捕获到特殊的动力反应，经过勘察，发现一座规模空前的海底遗迹，并且进一步确认，该遗迹属于旧世纪巨型要塞塔的一部分。帝国投入所有研究力量，并且动用第二装甲舰队的所有能源，终于使塔浮起试验成功，只是如何开启这一神话般的要塞，还没有找到任何确切的情报。在对边境遗迹的发掘中，找到了一些和塔有关的文物，而且据一些古老文献残缺的记载，飞龙这一高级攻性生物与塔有着极为密切的关系。

两条交战的飞龙出现在帝都之外97000里昂的地区，这让帝国皇帝意识到出现了惟一解除启动塔谜团的机会。帝国集结大量的空陆部队围捕在自相残杀中似乎显得稍弱的蓝色飞龙，然而这一强大生物瞬间就以恐怖的集束激光证明了自己的杀伤力。曾经被认为铜墙铁壁的防御工事顷刻瓦解，空中战舰全灭，边境军队溃不成军，只余下惟一一名幸存者。

蓝色飞龙像是自然文明的复仇者，追噬着帝国军队，帝国集结夜间攻击力量的骑兵队也完全不是飞龙的对手，在与另一条飞龙的战斗中全灭。蓝色飞龙带着毁灭一切的气势逼近帝都防卫线，覆灭的阴影笼罩了帝国每一个成员，破釜沉舟集结所有残余军力，并且投入帝国究极兵器——巨型要塞型军舰“最末之都”，然而，正如这名字带来的含义，“最末之都”数分钟之内就被飞龙的集束激光摧毁。飞龙的临近令塔产生了动力反应，海平面汹涌直起，无数攻性生物群如暴风雨般袭近帝都，杀戮的咆哮、绝望的呼喊，帝都接近70%的区域被夷为平地，第一机甲

卷首特稿

GAMER SPECIAL



舰队全灭，第二机甲舰队大幅受创，帝国不得已建造空中移动城塞格里奥古，受到最后一点保护的皇帝在城堡阴湿的暗影下凄惶不可终日……

《飞龙 AZEL》帝国历 119 年，边境第四发掘所，帝国雇佣兵团士兵EDGE在执行遗迹巡逻任务时惊醒了一只纯白色的攻性生物，同伴纷纷被杀，EDGE逃到墙角眼见只能坐以待毙，但被飞龙击碎的墙壁里却走出一名神秘的少女，她似乎有与飞龙交流的能力。虽然这名少女的出现令 EDGE 死里逃生，但在少女被帝国审查官K·F·克雷曼带走之后，EDGE 也坠下了山崖。掉入水中的EDGE并没有丧生，却奇迹般地得到了一条飞龙的保护，并且带着他走上寻找那名少女的道路。

那名少女名为 AZEL，是一个自旧世纪而来的“多龙”亚人种，有着远远超越人类的智慧和感应力，同时也是开启旧世纪遗迹塔的关键。克雷曼对她的绑架完全是为了不使她落入帝国的手中，从而开启使人类覆灭的潘多拉之盒。在对克雷曼舰队的追踪过程中，EDGE 逐步理解了克雷曼等人的抱负，也与AZEL之间进行了深入的交流，令AZEL对自己掌控着的人类命运产生更多良性思考。然而，这几朵孤寂的心灵之花之间的共鸣并不能感染失去人类良知和理智的帝国皇帝，克雷曼舰队受到帝国疯狂的围剿，克雷曼在战斗中牺牲。深受触动的AZEL愤怒之下打开了塔的控制中枢，无数攻性生物汹涌而出，片刻就将帝国军队蚕食，塞格里奥古和帝国皇帝在攻性生物的咆哮下灰飞烟灭。并且攻性生物寄生在帝国旗舰上，成为无比巨大的寄生体。击倒寄生体之后，EDGE和自己的伙伴飞龙冲入塔的控制中枢，与守护神，一条同样的蓝色飞龙为人类命运而决一死战!

《飞龙 ORTA》帝国历 149 年，长年的战争加上与攻性生物之间的纠缠，人类走到了崩溃的边缘。而随着能源的匮乏和帝国统治机制的腐朽，帝国走上了高压统治的恶性循环道路，逼使一些先知先觉的人民走上了尚且薄弱的反抗道路。经历过分裂的帝国，在帝国学院的作用下留存住皇室血脉，并且联合南方游牧民族在西海岸建造新都，帝国政权复辟。同时更毫无节制地开展遗迹发掘工作，启动生命炉，最终制造出六条仿飞龙的攻性生物DRAGONMARE。长期与帝国保持对立的SEEKER建造的武装都市成为帝国军袭击的目标，他们的意图是抢夺被囚禁在 SEEKER 高塔中具有特异能力的少女 ORTA。然而不明来历的飞龙在DRAGONMARE嘴下救出ORTA，带领她走上抗击帝国的道路。在亚人阿巴特以及虫使族莫伯的帮助下，ORTA一路北上，通过北极的冰河，一直走到 ORTA 的出生地——世界回路。在那里，阿巴特暴露出了自己想通过 ORTA 身体来获得回路系统的认证，并且复制出大量类己亚人来达到统治世界的意图。击退了阿巴特情报体之后，ORTA了解到自己就是AZEL利用自己遗传基因和人类复合之后的后人。阿巴特打算利用生命炉来大量制造DRAGONMARE，ORTA依靠世界回路赶到帝都。帝国武装虽然远远不是对手，但从生命炉里出生的大量DRAGONMARE却根本不分敌我地大肆杀戮一切在眼前出现的生命体。在虫族的帮助下，飞龙的暴走攻击击碎了生命炉令 DRAGONMARE 覆灭，但阿巴特进入生命炉核心，与创造出的生物兵器融合，变为最强悍的守护飞龙。一场天昏地暗的战斗最后使两条站在人类命运两端的飞龙同归于尽，而ORTA，这又一位拯救人类的少女隐居在边境亚人和人类共同生活的边境村落，陪伴着身边一个崭新的小生命——一条小小的飞龙慢慢成长……

评析

在所有的射击游戏中，“《飞龙》系列”（系列第三作为 RPG）以庞大的世界观和奇思幻想的基调感染了很多并不擅长射击游戏类型的玩家。中世纪和科幻风格的融合，使这款游戏比其他同类型作品有着更浓烈的叙事氛围，而人类末世和传奇生物这类更适合于RPG的世界观因素的导入，结合贴紧题材的独特系统，释放的叙事魅力不亚于诸多的RPG 游戏。

系列每一作的主人公都是古生物飞龙所选择对抗帝国的使者，他们担当着将人类文明在失控膨胀中拯救出来的任务，然而因为游戏操作的真正主人公是飞龙，因此主人公的塑造恪守着起于平凡的原则，无论是一代的少年猎人卡伊鲁·弗利格，二代的库利亚骑士兰蒂·珍杰克，还是《AZEL》的帝国佣兵EDGE，以他们卑微身份的角度来切入到帝国纷乱的大时代背景中都出于一般此类题材游戏作品的常规。飞龙作为主要战斗力量和本身的强大，使主人公的成长脱离一般的游戏作品，转而为思想上的转变和加深。尤其是《AZEL》的主人公EDGE出身是在帝国这一反方，一开始边境遗迹发生的惨案很容易使玩家和他一样得出K·F·克雷曼是反面角色的结论。在得到飞龙力量之后的漫长追踪过程也是一个EDGE逐渐改造自己世界观的过程，这一思想转变比之通过NPC大量叙述和情节插叙的手法能更自然有效地引导玩家理解这个异世界。而K·F·克雷曼这样一个英雄人物借助先抑后扬的手法来塑造，加上最后利用牺牲原则来完造其人格，先落后起再落的曲折表现能够使一个英雄形象更为丰满。而 AZEL 这样一个作用重大的角色，也经历了两个曲折，从她的历史使命到与科雷曼、EDGE接触下思想的转变，再到最后因为科雷曼之死而产生的强烈



触动，使这样一位实际上作为第三方角色人物蕴含了高度的悲剧性。克雷曼以及AZEL与自己命运的抗争最后都交给EDGE去完成，除了所有游戏都要赋予主人公的历史使命以外，三个崇高人格的相互映射也使《飞龙 AZEL》剧本具备极高的内涵。如果不是因为土星平台的先天不足，《飞龙 AZEL》至少在剧本的文学性上完全可以超越32位机时代大部分同类作品而被无数玩家所铭记。

作为系列作品，世界观的延续是必然，然而系列作品之间是否存在逻辑性的对照也是一个游戏系列剧本文学价值的体现。如果说《飞龙AZEL》里的K·F·克雷曼还是通过与一代主人公卡伊鲁·弗利格名字缩写相同的手段来暗示英雄人格，那么 ORTA 则完全是 AZEL 精神的直接延续和发展。在前往北方世界回路的过程中，ORTA不断思考着自己的本质。她的一头白发被普通人类视为恶魔之女而受到人类的遗弃，似乎永远都是人类灾厄的象征，没有心灵的共鸣和理解，但在遇上虫使莫伯之后，ORTA 却从这一个外表易被人厌恶的族群身上找到了友谊，

这是游戏剧本对人物正义性的一个辩证思考，正如同《AZEL》里克雷曼欲扬先抑的手段异曲同工。在通过冰河时，ORTA并不愿意与为保护自己孩子而发动攻击的冰雪女王艾诺拉为敌，但战斗的不容选择令ORTA只能痛苦地看着失血过多的艾诺拉在孩子的呼唤下慢慢下沉，同时引发了对自己身世孤独的苍凉之感。阿巴特将艾诺拉击成碎片的行径一方面完全表明这一角色的真实面目，另一方面从ORTA的愤慨中看到更多的是人性的呐喊和苏醒。ORTA没有像她的母亲那样，最后被迫接受了自己历史使命的束缚，突破了自己在人格上和思想上的一切束缚，战胜自己命运也战胜世界危机的最后，来到了不分亚人和人类的边境小村，进入完全平和的境地。而飞龙，这一领导着主人公走过三代的生命长者，最后以生命的流失来宣告历史使命的完成，将文明的赞许和永远的希望真正寄托在游戏主人公身上，这一思想高度是对《飞龙》整个系列的升华。摆脱了人定胜天的俗套，思想轨迹在系列作品中清晰的递进和境界的上升，使《飞龙》剧本散发出辉煌的人性光辉，长久温润玩家的心灵。

《双面女郎》(DOUBLE CAST)

故事梗概

夏日的阳光给一切事物罩上一层光亮的外衣。对于新加入公司的主人公而言，似乎也没有什么比正式踏入社会更值得庆贺的了。在入社庆祝酒会上，主人公沉溺于山呼海喝的快感中，完全记不得被人灌下去多少酒，晕晕沉沉地感到再喝下去必定会有生命危险，于是借故逃离。在路上一阵冷风使他不胜酒力，倒在了垃圾堆旁。

一阵摇晃使他缓缓醒来，站在面前的是一位明眸乌发的少女。经过短暂的攀谈，主人公得知这名少女名叫赤坂美月，但她完全记不起自己的身份和来处，主人公就带着美月回到自己的住处，让她暂时与自己同居。

因剧团女主人公坠楼身亡，为使戏能够接着拍下去，主人公尝试着将美月带到社长面前试镜，性格明快而勇于表现自己的美月很快就得到了这个角色，开始和主人公双双进入剧团的拍摄生活。

拍摄当天，主人公和美月从超市回家路上受到了一个蒙面人的袭击，随后出外景的某天晚上，走在路上的主人公差点被一个花盆砸中，接着又听到美月疾呼救命的尖叫声，但没有发现任何可疑人物。从这段时间开始，主人公经常受到莫名的袭击，却无法找到任何嫌疑的对象，暗中似乎总有一双恐怖的凶眼在盯着他。

夜晚，美月将主人公拉到屋外吐露自己的心声，这一切被同社的村二偷拍下来，社长也因此发现两人的同居真相，将美月带离主人公的住所。但在美月离开期内，主人公身边发生多起奇异事件，墙壁上有鲜红的威胁字眼，信箱里被人塞入死状极惨的猫，令主人公长期惊魂难定。

美月回到住所的当天，主人公接到佐久间电话，让他前去那座废弃





了的医院。主人公离开之前，美月告诫主人公那个袭击他们的蒙面人可能就是佐久间，主人公并不在意，匆匆离开之际也并没有发现美月身后握着一把冰冷的刀子。赶到医院之后，主人公又受到蒙面人的袭击，其后出现的美月仍然将蒙面人指为佐久间。主人公将美月送去医院治疗，在路上捡到两张美月打网球的照片，虽然并没有看出什么，但近期频繁发生的异状令主人公产生了一丝怀疑。

在与美月观看自己拍摄的电影时，主人公接到村二的警告电话，在拍摄片断中，主人公发现美月的用手习惯并不固定，有时和常人一样偏重右手，有时却显得像个左撇子。然后当影片中出现森崎大夫时，一直困惑主人公的谜团才被解开。原来赤坂美月早已不在人世，现在所谓的美月是其妹妹赤穗。美月曾经因为受到男人的欺骗而不相信任何异性，甚至也要求妹妹和自己一样远离男性。但当时和佐久间正处于热恋中的赤穗还是不肯听从姐姐，在多次殴打妹妹之后，美月感到连自己的妹妹都抛弃了她，一气之下自杀身亡。受到如此强烈刺激的赤穗产生了精神分裂症，当她正常地使用右手时就是赤穗的人格，而一旦出现左撇子的现象就表明她被美月的人格所控制。美月不允许妹妹接近异性，因此在裂变为美月人格时的赤穗就会袭击赤穗当前的恋人。主人公幸运的从赤穗刀下逃到天台，但失控的赤穗追到天台，还将阻拦的佐久间捅死。无路可逃的主人公是否能够唤醒赤穗的人格，让自己死里逃生却要看玩家的选择了……

评析

这款游戏是SCEI联合日本著名动画制作公司Production-Ig在PS上推出的新形态游戏系列“やるドラ”的第一作。这一系列在PS和PS2上共推出七作，都以制作精美的动画、玩家高度代入的自由度和突出的故事性吸引着大批玩家。

事实上，与其说这一系列是新形态的游戏，还不如解释为互动性质的动画片更为妥当。游戏的大部分流程由动画构成，多达100个结局的大量分支流程使玩家频繁检阅相同的剧情段落，在人物刻画和叙事方法方面也完全以动画的标准来表达。这一类游戏和在日本大量流行的音响小说游戏一样，基本摒弃了玩家介入游戏的操作性，而是依靠玩家的选择来制造大量的情节变数，而长短不一的多种性质的结局的设置也使游戏剧本的结构发生可变性，而人物性格的线性发展也完全因为玩家对分支的选择而发生很大的变化甚至反复。

悬念是这类游戏的第一生命力，对于故事核心的第二主人公性格的塑造便难以避免地沿用前后矛盾或者逆反的原则。赤穗的明快可爱与美月人格形成鲜明的对比，剧烈的反差令玩家产生惊悚。而正是这样一个前后矛盾的人格双面性，也在加重玩家对拯救女主人公而产生的焦虑，从此更投入到对剧情分支流程的选择当中去。相对，其他角色因为在多数时间下只充当线索提供者的作用，因此性格的表现一般都趋向静止，

只是以突出的个性化行动来凸显角色性格的作用。

然而，正是由于人格塑造的相对静止和随时由玩家来充当调整剧情结构的身份，游戏第二主人公也即女主人公对玩家所产生的感染力也要超过其他类型游戏甚至是恋爱游戏。第二作《拥抱季节》樱树精灵麻由给玩家留下大量温馨的回忆，如果因为玩家自己的参与而使主人公最后无法和麻由走到一起，玩家油然产生的强烈失落感可想而知。其后无论是《森芭结他》里失去记忆（有趣的是这成为这一系列女主人公的共通之处）的菲律宾女孩，还是《雪割之花》平静的两人生活，在这一游戏类型的特质之下，游戏能够更自如地调动各种煽情的小场面，加上选择的作用，也不用担心玩家对细节代入感的不足，这是其他类型游戏所难以模仿运用的。

在PS2同系列第一作《丑闻》的延续之后，SCEI似乎厌倦了相似的题材，开始尝试不同的故事取材方式。《BLOOD》上下卷脱胎于同时间制作的动画，紧张的氛围和激烈的动作场面成为游戏引擎的最佳发挥之处，此时的剧情结构因为让位于动作场面的变化而显得稍稍单一一些。而到了《监视者》，为了将分支系统的作用更淋漓尽致地发挥出来，更创造了不同空间同步进行事件的方式，大幅度提高紧张程度以及玩家的反应能力，以故事为主体的游戏特色向动作为主体而转化，在游戏趣味和故事性方面各有得失。

然而，也正是这样一种互动动画的游戏类型，使游戏中次要角色单一性格的塑造更为自然直露，而有了更多的机会表现细节之后，角色人格所形成的感染力，却也更容易接近玩家一些。

《寂静岭2》

故事梗概

飘荡的白雾掩盖住湖面的一切波纹，朦胧不清的白昼就像一双无神的眼眸，毫无生气地注视着这个死寂的小镇。

鬼影瞳瞳的长街，陈灰的墙面，空气中流动着一股腐朽的气息。这里是一个无人看守的祭坛，在异空间里呼唤着每一个罪恶的灵魂，使他们拖着沉重的步伐，慢慢走到这罪与罚的乐园中，接受神意和道德忏悔的审判。

她，面对着墓碑上模糊不清的字迹，苦苦寻觅着以往的记忆。浮光掠影的往昔片断在头脑中经过，却抽不出任何头绪。她只知道去寻找自己的母亲和弟弟，然而迷茫的白雾却使她变为双眼俱在的瞎子。对着房中的镜子，她无神的目光在匕首边缘的反光中逡巡，心里涌动着一阵莫名的暗流，却根本无法剖析具体的含义。只有当她的目光从镜子上跳跃到电视漆黑的屏幕里，一些过去的声音才阵阵地涌回到耳中。疼痛的叫喊，哭泣的哀求，父亲的狞笑，母亲和弟弟绝望的惨呼……她的未来，从一开始就随着她的身体被父亲褫夺，就算是以家人的生命为代价，也根本找不回上天的宽恕。于是，她举起电视机，狠狠地砸在父亲那丑陋的身躯上，于是她在火中行走，让灼痛和凄烈的辉煌来为自己彻底地净化，如此才能在毁灭中得到真正的安宁。



空气中充满着浓烈的酸臭气味，便桶水面时而被秽物所冲开，在那些微弱的反光和皱褶中，鄙夷的眼神和淌着血放大的瞳孔混杂起来，形成一种自卑、愤恨和兴奋夹缠的冲击，在他胸口不停地制造波澜。他挺着肥硕的身躯在人群中躲避着那些嘲讽的目光，然而笨拙就像枷锁，牢牢钉住他，让他在旁人的耻笑中不得转圜。他无处可逃，冰冷的枪管跳动着地狱的诱惑之声，仅仅只是短促的一声枪响，面前挡住的人影瞬间就像被抽成了真空，软软地倒了下去，只有这样才能使他冲出一条空旷的出路，当再没有阻挡的人影之后，对着自己的枪管爆出最耀眼的亮光，使他得到了解脱。



两个灵魂和往常一样在这个小镇上方的天空冉冉上升，但对于詹姆斯·森德兰而言，他却得不到这样的待遇。来自亡妻的一封信将他引到了这个大雾弥漫的小镇，在见到两个背负罪恶忏悔的心灵囚犯之后，他依然寻找不到亡妻的踪迹，只是在躲避鬼影的间歇，那熟悉而又陌生的呼唤永无休止的困扰着他。

一方红裙像是一朵幽幽跳动的火焰，可以短暂冲开这个地区的昏蒙。他欣喜地向那个红色的影子走去，但那双轻柔的红唇却告诉他，面前熟悉的脸庞不属于他的亡妻玛丽，而是寄托在了一个"玛丽亚"的名字之上。记忆中的金发，记忆中的眼眸，然而另有一种陌生的妖艳汇成一股奇异的暖流，冲开他心底干涸的河道，令他的心脏在渴望已久的律动中变得不安紊乱。

他在这个小镇的每个角落穿梭，开始分不清他寻觅的目标究竟是印象中灰败的亡妻，还是凭空出现的这个鲜活的女郎。腐烂的女体怪物像是雾里的幽灵，在任何地方出现，慢慢逼近，铁棒击打在她们身上，溅出恶臭的血液，却使他在惊惶中慢慢变得沉静而冷漠下来。

"你根本不爱玛丽。"不明来历的小女孩劳拉留下了谜语一般的言词。怀疑和恐惧慢慢在他心里生长。在幽暗的房中地下，诱惑着他的玛丽亚开始对他吐露出熟悉的责怪，那双眼里柔和的笑意完全消失无踪，取而代之的却是熟悉而又带着点病气的苍白眼神，令他更加惊魂难定。丑陋的三角头对那些女体的凌辱使他在感到恶心恐惧的同时又产生了一些邪恶的快感，然而当三角头像影子一样跟随着他并且一遍遍地在他面前杀死玛丽亚时，他绝望得将要窒息。

湖边宾馆，留下了回忆的地方。他还记得妻子对着窗外的湖景发出幸福的叹息，还记得妻子的咳嗽声怎样摇晃着他的视线，然而长年的责怪之辞，越来越不堪入目的病容也汇入了这股潮流之中，冲击他的印象。三年的负累，三年内被封闭的欲望全都响成回声一片，在他脑海中回转。最后，录像带将他遗忘的片断重新还给了他，一双痉挛的手举起白色的枕头，重重地压在了那张枯黄的病容上，挣扎逐渐散失为永恒的寂静，在他的手底下固定。短促的画面使他拾回一切过往，事实的本质在缄默中鞭笞他的灵魂。

在三角头最后一次杀死他自己创造出的玛丽亚之后，他对代替自己的两个三角头作出了最后的审判，然后打开沉重的铁门，走入灵魂的法庭，与亡妻正式会面，接受审判，或者，再一次在罪恶中对自己作出沉沦的宽赦……

评析

有关《寂静岭2》的分析文章早就遍及国内的游戏杂志，从这些详尽的分析中已经使读者很好地理解了这部具有极深内涵的人文游戏，因此不容许笔者再浪费篇幅重复同样的解析，在这里我们关注的只是《寂静岭2》的剧本结构层次。

正和其他恐怖游戏一样，悬念是该类游戏剧情的第一生命力，为什么主人公能够收到病逝三年的妻子的来信，这一悬念置于一切剧情之前，使玩家对解除悬疑的焦虑一直保持到篇末。

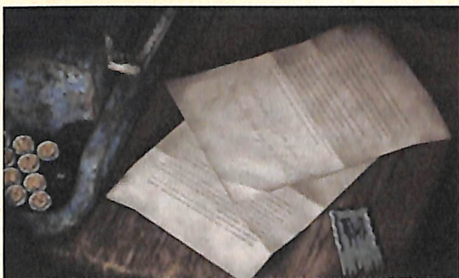
对于主人公詹姆斯的自我欲望和因怀念亡妻所制造出来的虚幻人格玛丽亚并没有在开篇就出现。游戏通过从容的场景描绘和安杰拉寻找自己家人的迷茫，来加重渲染了这股悬疑的氛围。在见识过大量恶心的怪

物之后，极具女性魅力的玛丽亚的登场，对詹姆斯和对玩家都是一种调节迷惑的宽慰。虽然在这里并没有直接表明玛丽亚就是詹姆斯自己对亡妻一种幻想性质的再造，但在以后当亡妻人格出现在玛丽亚身上时，强烈的形象对比才会让玩家更感到害怕。

从安杰拉手中得到匕首暗示着詹姆斯来到寂静岭和杀人的罪恶息息相关，随后在公寓里见到呕吐的艾迪是一个情绪上的过渡，对杀人者（这时还未了解到艾迪是杀人者）的厌恶更加深了玩家在了解真相之后的震惊和心理冲击。

在漆黑的公寓里穿行，恐怖的气氛本来就令玩家胆寒，小女孩劳拉在黑暗中踢开钥匙的场面和过道里回音阵阵必然使玩家更为恐惧。在围墙上劳拉点破了詹姆斯心里对妻子的不满，第一次使玩家正视主人公可能的本质。而劳拉这样一个惟一知晓真相的人物却以反面印象出现，如此更能让玩家体会到詹姆斯在面对妻子和旁观者时，心里罪恶念头和道德不安交战的困惑。游戏中很少出现的负面主人公形象使玩家产生更大的怀疑，随后玩家借助詹姆斯的眼睛，窥视到他自己化身的三角头所作出的那些暴力，层层叠加的厌恶和躲避三角头的紧张，使玩家在解开詹姆斯真实本质的过程中更为焦虑和投入。

安杰拉和艾迪作为另两个被拉进寂静岭审判的罪人，实际上也象征了詹姆斯罪恶人格的两个来源。安杰拉承受的家庭暴力属于无可选择的自然厄运，詹姆斯必须承担起照顾自己妻子的义务，但卧病三载的妻子对他的拖累和无休无止的责怪使詹姆斯产生了以犯罪作为解脱的念头。而艾迪出于自卑的杀人动机，却恰恰映射出詹姆斯与自己罪恶念头斗争的无奈挣扎。因此，艾迪逼迫詹姆斯互相残杀是为了先让詹姆斯拾起杀人者的罪犯身分，而安杰拉引火自焚更是直接推动詹姆斯走入最后自我审判之堂的一个重要章节点。



在宾馆里通过录像带所告知玩家的事实并没有就此消除悬念，游戏还通过许多线索的暗示一点一点揭示完全的真相。在玛丽亚屡次当着詹姆斯的面被杀，以及玩家控制詹姆斯亲手将自己的人格化身三角头杀死之后，魔化的玛丽形象并不刻意减除詹姆斯曾经的厌恶感，由玩家来完成真正的惩罚。最后通过玛丽情深意长的书信来终结所有的事实真相，没有杀妻的詹姆斯却必须承受杀妻罪念的惩戒，强烈的惋惜和痛心也使玩家具备更多剧中人的感触，因此长期撼动着玩家的心灵。

作为游戏，《寂静岭2》似乎并没有其他同类型游戏那么多可玩的游戏性要素，但作为一个具有人性分析的深邃主题的剧本，《寂静岭2》的结构是非常严密的，两部小说约翰·卡朋特的《The Fog》（雾）和斯蒂芬·金的《The Mist》（迷雾）触动了制作《寂静岭》这一系列游戏的灵感，因此《寂静岭2》的剧本结构层次不但具有与小说相同的特征，同时也是游戏作品中罕见的，这是以文学逻辑手段而并非游戏内容来提升玩家投入感的佳作之一。

《零》系列

故事梗概

为了镇住黄泉之门“虚”，在皆神村这个封闭的山村，一直以来都以一种名为“红赘祭”的仪式来保卫村民的安全。仪式的形式是在村中五大家族里挑选一对双生儿，由一人掐死另一方，死者怀着怨愤和痛苦被投入黄泉，强大的怨念能够唤来传说的中的守护神红蝶，依靠红蝶的神力来镇住“虚”的鸣动。然而执行“红赘祭”幸存的另一个双生儿则成为“鬼双”，通常丧失心智而苟活于世间。某一届“红赘祭”顺利进行，桐生茜掐死了桐生蓟，虽然给皆神村带来了短暂的安宁，但桐生茜自己也成为一具行尸走肉。父亲桐生善达为了让女儿恢复心智，制作了一个外貌和桐生蓟一样的人偶，但没想到此举招来了桐生蓟的阴灵，并且带动茜一块杀死了父亲。下一次“红赘祭”轮到了立花家兄弟立花树月和立花睦月，树月掐死兄弟之后，对睦月的强烈思念使他一夜白头，并且导致了“红赘祭”的失败。

根据皆神村的传统，一旦“红赘祭”失败就要立即举行阴祭，由经过修行之后的黑泽家当主实行，以利刃割下四肢缚上草绳，作为生赘投入“虚”中，由此完成“身削仪式”，重新来安稳住因为“红赘祭”失败而鸣动不休的“虚”。不知从何时开始，生赘的目标转为外人，因而来皆神村考察的民俗学者真壁清次郎被当作目标，作成了阴祭的祭品。

在此期间，曾与真壁清次郎有过联系的立花家“鬼双”树月被当主关押在了藏之里，严防泄密。但不想看到自己兄弟悲剧再度发生的树月，还是设法通知下一任双子黑泽八重和纱重，并且给自己好友宗方良藏写了一封信，希望他能照顾这对姐妹。自以为心愿已了的树月在看着黑泽姐妹离开后悬梁自尽。

逃离过程中，纱重不慎掉入悬崖，被村人带回，一心想寻回妹妹的八重走回到皆神村门口，却因为村子已经发生异变而无法进入。以为被姐姐抛弃的纱重绝望之下自愿单独执行“红赘祭”，与人偶展开仪式。然而因为执行仪式的并非真正的双子，而且纱重心怀极深的怨念，这一次“红赘祭”完全失败。

连续两届“红赘祭”失败，再也镇不住鸣动不休的“虚”，“大偿”发生，化为怨灵的纱重将所有村人虐杀，皆神村因为“虚”涌出的大量戾气而在地图上消失。

天仓零和天仓茧也是一对双生姐妹，因为茧小时候有不慎掉落山崖的相似经历，而被召唤到皆神村来。纱重将零视作八重的替身展开报复，虽然零拾获了前人麻生邦彦发明的能驱除恶灵的射影机，想以此来与纱重周旋，但是双生儿的悲剧宿命最终还是在天仓姐妹身上再度发生，天仓零完成了最后一次“红赘祭”，怀着悔恨孤独地离开了皆神村。

虽然皆神村暂时恢复了平静，但人间悲剧并没有就此停止。逃离皆神村的天仓零与年轻的民俗学者宗方良藏结为夫妇，几年后生下女儿美琴。

为研究神道仪式，宗方一家三口来到了冰室邸。和皆神村一样，冰室邸也有黄泉之门的传说，但他们的仪式是选择族中的少女进行“绳裂仪式”，即以草绳缚住四肢，架在黄泉之门口来封住戾气。天保八年（1837年）十二月十三日，这一任的“绳之巫女”雾绘因为怀念生前的恋人而导致仪式失败，祸刻发生，雾绘和后世的黑泽纱重一样化为怨灵，虐杀村人。

在宗方良藏研究期间，美琴捡来一架不明来历的照相机，通过它会





看到很多秽物。有少许通灵能力的八重预感到一丝凶兆，但最后还是没有阻止美琴对照相机的滥用，最后女儿和三个小伙伴失踪，夫妻双双却惨死在冰室邸。

几十年之后，冰室邸附近发生地震和频繁的离奇死亡事件，作家高峰准星带着助手平坂巴和绪方浩二来到冰室邸，虽然高峰准星在取材过程中研究出了有关绳裂仪式以及如何用御神镜封住黄泉之门的方法，但三人也不幸被害。

宗方美琴在失踪后领养了一个孤女，取名为雏咲深雪。雏咲家自幼就有遗传性的通灵能力，深雪从母亲那里得来的射影机使她看到大量的灵异现象，最后疯癫而死。深雪生下一子一女，哥哥真冬为了寻找失踪的恩师高峰准星孤身一人来到冰室邸，随后也失踪在这里。

紧跟着，妹妹深红也来到冰室邸寻找哥哥。历经凶险之后，深红终于找齐了五块御神镜碎片，以御神镜的神力驱除了雾绘身上的邪气，雾绘重新成为绳之巫女，守在黄泉之门的入口，而外貌与雾绘生前恋人一般无二的真冬，因为同情雾绘的遭遇以及为她的深情所感动，决心留下来陪伴雾绘，同时也将这历经百年的人间悲剧画上了一个终结符号。

评析

在众多恐怖游戏中，不乏以僵尸怪物来刺激玩家的作品，而在剧本设定方面却摆脱不了科学狂人制造的世界危机或者怨灵魔物之类。然而，因为恐怖游戏的一大部分惊悚要素源于玩家对未知的恐惧以及悬念，因此恐怖游戏剧本的写作也较其他类型游戏多了更多发挥的余地。比如《寂静岭》除了解构异类宗教以外，也将主要的笔墨放在了人格扭曲和心理变异的社会问题上面；而“《钟楼》系列”对孤儿杀人犯的解析也有些许犯罪学研究的意义。

《零》带给玩家的第一印象是依靠怨魂、密室凶灵的日式恐怖手法来考验玩家的胆量。而刚开始接触《零》，因生前遭受苦难而化为怨灵的人物设定方法也没有令玩家感到意外，这类题材不脱日式恐怖片巢臼，在诸多的日本恐怖电影里司空见惯。

在《零》因崭新的游戏系统获得成功之后，《零·红蝶》除了进一步提高游戏性以外，在剧本方面精雕细琢，将恐怖元素溶于文学性之中，在游戏之外带给玩家更多的深思。

皆神村的三对双生儿都没有逃脱厄运，然而从天仓姐妹对他们的接触，却将双生儿之间的悲剧一层层推进。桐生家姐妹对于自己的命运逆来顺受，最后因为桐生薊对父亲的怨恨而携手杀死了父亲，却也因此彻底否认了自己的存在，从此只能作为游魂飘荡在人间。立花树月在失去兄弟以后，并没有沉沦在悲痛之中，并且生起了抗争命运的自觉，将希望寄托在帮助黑泽姐妹逃脱厄运上，在以为完成愿望之后，安心地结束了自己的生命，成为三对双生儿中最平和的一对鬼魂。黑泽八重和纱重正式抗争命运，并且一度逃离了皆神村，然而最后还是没有战胜自己的命运，姐妹俩的生离不但和以前的双生儿一样造成了阴阳相隔的局面，而且命运的捉弄还使纱重永远误会并且仇恨自己的姐姐，造成皆神村最大的悲剧。

玩家在游戏当中步步惊魂，然而在一点点捕捉到三对双生儿的悲剧后，也要将第四对双生姐妹送到离别台上去。不这样做，就无法拯救皆神村，无法拯救纱重以及其他沉沦的灵魂；这样做，却等于是自己亲手又制造了一个悲剧，人物命运对于玩家造成的震撼甚至有可能超过其他剧情类游戏预先设置好的生离死别。

然而，《红蝶》这一结尾并没有终结，隔了几代人之后，又一对兄妹也面临着艰难的选择。作为雏咲家后裔，深红在寻找哥哥的过程中，必须与一切惨案发生的罪魁祸首雾绘斗争，并且消灭她。而兄长真冬在被害之后却了解到雾绘身上人性的余辉，立志帮助她摆脱沉沦。最后真冬引导妹妹，更引导雾绘以人性的宽恕来拯救自己，将一百多年来发生的悲剧划上一个温和的句号，对于深入接触这两款作品的玩家而言，心里的触动是与普通游戏中救出女主人公之类的桥段不可同日而语的。

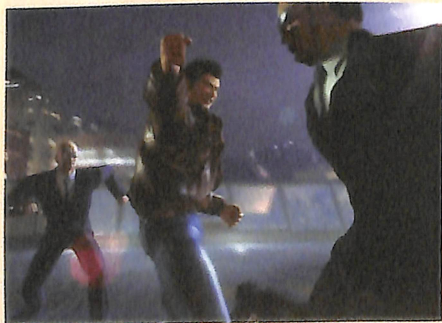
《红蝶》是在《零》之后制作的，但在《零》基础上创造出一个结构严密的“前传”，使整个系列完整统一，并且在人物命运上对照反衬，同时游戏中那些可怕的怨灵有了悲惨经历的解说，也使玩家在游戏人物身上发现更多的人格魅力，而避免了简单的正反对立，属于游戏中塑造人物和立体性的创造戏剧冲突和情节感染力的典范之作。

（完）

刈鹿随想

文 DARKBABY

8月3日，世嘉上海软件有限公司在上海市威海路四季酒店举办的盛大新闻发布会引起了国内业界极大反响，截然不同于过去各大海外著名游戏相关企业进入中国大陆时的谨慎韬晦，更不像其他软件厂商仅仅着眼于低成本运作的代工开发，世嘉再次让我们感受到其大胆张扬的社风。在本次发布会上SEGA Sammy集团可谓精英尽出，从管理层的里见治会长、小口久雄社长到业界顶尖的游戏制作人铃木裕、中裕司等，这样的规格排场即使在日本本土也非常罕见，由此可见SEGA Sammy集团对中国大陆寄予了非常高的期望。现任Sammy社长兼世嘉CEO的里见治在致辞中明确表示：SEGA和Sammy在今年10月1日正式合并后将把开拓中国大陆市场作为未来的战略发展重心，利用中国价廉质优的专业人才建立大规模研发基地，继续拓展大型业务用游戏娱乐设施的市场，同时积极参入急速成长中的个人网络游戏领域。世嘉此次发表的《莎木ONLINE》等三款PC用网络游戏都是非常具有市场号召力的知名品牌，我们从其轰轰烈烈的宣传造势举动中不难看出其急于有所建树的用心。





一、秦失其鹿

1982年，旅美学者叶祖尧先生归国，在他的积极推进下，诞生了中国软件的第一个专门主管机关——国家科委（现科技部）中国软件技术开发中心，一项庞大的“软件发展计划”也即将出炉，这项计划

与数年后印度政府出台的“计算机软件出口、软件开发和培训政策”如出一辙。

1983年10月，华语地区第一家游戏公司——第三波文化事业股份有限公司在台湾成立。
1984年，邓小平同志亲自提出了“计算机的普及要从娃娃抓起”的口号。
1986年，精讯资讯推出中国人自制的第一款商业游戏——《如意集》。
1994年，中国大陆自行研发的第一款商业游戏《神鹰突击队》顺利推出。
1995年，天津某电子企业重金收购北美某32位TV游戏主机的全部知识产权并计划在中国大陆市场推出。
1995年，台湾联华电子联合当地10多家游戏软件开发商共同推出双16位TV游戏主机A'CAN。
1995年，大宇资讯推出的中文游戏不朽里程碑《仙剑奇侠传》问世，在台湾当地发售后仅用了不到10天就突破了一万套销量。
1995年，求伯君的西山居创作室和边晓春的前导软件有限公司等一批中国大陆早期电脑游戏开发厂商先后成立。

心情复杂地看完以上年代列表，不难看出电子游戏产业在中国(含台湾地区)的萌芽并不算晚，至少真正起步的时间比如今占据我国游戏市场80%以上份额的韩国要早了许多，至少在1995年以前该国拿不出任何一款游戏可以跟《仙剑奇侠传》和《炎龙骑士团》等国产经典相媲美，壮志未酬身先死的A'CAN 16位主机挑战日本游戏产业巨头的历史更比GP32掌机早了将近五年。斯夫逝者，如今我们只能以好汉不提当年勇的慨叹来聊以自嘲，经过这么多年的发展后，我国的电子游戏产业非但没有能够茁壮发展，国内市场反而日益成为国外各大厂商竞相逐鹿的领地，前导的崩坏，大宇的没落，取而代之的是一些依靠代理发行国外游戏苟延存活的新兴买办式游戏厂商。曾经有一位业内朋友忧伤地感叹道：“我们现在何曾有属于自己的产业？无论厂商还是媒体，都不过像建筑在海市蜃楼上的幻影而已！”

1996年，一位在日本游戏资讯业赫赫有名的高桥先生在对中国台湾、中国香港和韩国等亚洲主要游戏产品消费市场进行为期数月的周密调查后撰文表示：“近年来台湾软件发展很快，虽未完全成熟，但由于开发水平不断提高，对日本游戏软件也是一个极大的威胁……世界游戏业界要对台湾的动向密切注视，它未来将在美国、欧洲以及包括日本在内的亚洲市场上占有重要的地位。”几乎同一时期，日本另一家杂志的记者在游历中国大陆后认为该地区的游戏产业正呈现迅速升温之势，近未来将形成不容忽视的市场规模。然而这两位精明的日本专业调查人士却完全没有料到此后中国游戏市场的分崩离析，台湾地区固然是由于日本游戏的大量拥入，而中国大陆自主开发的迅速降温则包含着多种复杂原因。

台湾早期的游戏发行公司第三波和智冠最初都以代理日美游戏而成名，1986年精讯资讯推出中国人自行开发的第一款商业游戏《如意集》，虽然销量并不理想，但这款充满了中华人文气息的原创作品依然具有非常重要的历史意义。1988年4月，创始人之一的李永进宣布脱离精讯，自立门户组建了大宇资讯，大宇于次年推出的桌面类游戏《大富翁》一举取得了3.5万份的惊人销量，从而开创了国产原创游戏的全新局面，此后长达六年时间里，大宇坚持只做原创不做代理的经营方针，先后又推出了《轩辕剑》等大批脍炙人口的优秀作品。受到大宇成功经验的鼓舞，台湾地区的原创游戏开发在上世纪90年代前期出现了短暂的繁荣景象，这个大发展时期在1995年达到了巅峰，大宇《仙剑奇侠传》和汉堂《炎龙骑士团》等代表作都具备了足够匹敌日本同类游戏的水准。当时的汉堂老板赵浩民在宣传其力作《大时代的故事》时曾经非常动情地表示：“我们想做抗日英雄，不让日本游戏专美于前！”1992年开始，智冠等台湾公司先后在中国大陆设立了研发中心，培养了最早的一批专业游戏开发人才。



中国大陆游戏环境的形成期也非常早，80年代初在沿海大城市就出现了ATARI2600等游戏主机的玩家，以后任天堂红白机的各种仿造产品更是风靡全国，据可靠资料称累计销售达数千万台，诸如步步高等一些小作坊竟然因此而成长为财力雄厚的正规电子制造企业，在那个时期社会舆论对电子游戏机这个新生事物的反映还相当不错，“寓教于乐”成为了当时许多FC模仿产品制造商一叶障目的宣传广告词，中国大陆因此在短时期内就培养了大批TV游戏玩家，(根据可靠资料统计1996年当时国内最大的四家媒体合计月销量曾超过了100万份，虽然这个数据没有排除交叉购买的因素，但也足以证明当时的核心玩家层数量)。1995年5月，以开发文字处理软件WPS著称的求伯君在珠海特区成立了西山居创作室，边晓春的前导软件则更早了两个月，西山居于1996年1月推出了处女作《中关村启示录》，而次年的《剑侠情缘》则挽救在微软市场挤压濒临破产的金山公司于既倒，这部标价128元人民币的游戏总计销售了2.5万套，数百万利润的及时雨令山穷水尽的金山得以喘息。同样在1997年，前导软件推出的三国系列第二弹《赤壁》因为采取了和联想电脑捆绑销售的策略，率先创造了10万套的国产游戏最高销售记录。



台湾的国产游戏从1996年开始步入了一条无止境的下降通道，如日中天的大宇资讯因内部纷争而大伤元气，因为岛内投资环境日益恶劣，许多曾经名噪一时的工作室关门倒闭，智冠等则全力转战中国大陆等其他市场。1997年4月28日由尚洋公司推出的《血狮》被认为是中国大陆国产游戏市场标志性的悲剧事件，这部事先经过大肆炒作的游戏因其令人咋舌的恶劣品质令许多衷心期待的玩家彻底失望，国产游戏从此被打上了等同于劣质游戏的烙印。1998年，前导公司因为经营难以为继而被迫宣布破产倒闭。中国游戏产业是一个相对独立而封闭的市场，其成长和衰落的轨迹与全球游戏产业的总体发展趋势截然相反，1993-1996年的绝顶时期正好是Capcom、Konami等海外大厂商危急存亡的黑暗年代，而随后的没落期却又和TV游戏产业全球性的大飞跃所重合，索尼PS和任天堂N64为代表的主流硬件掀起了技术和商品流通的革命浪潮，整个世界游戏产业的市场规模足足扩张了一倍以上。从技术层面上看，3D POLYGON技术取代了2D手绘技术，如此天翻地覆的技术革命使得中国游戏产业无所适从，汉堂等2D时代的骄子也因过于固步自封而停滞不前，最终走向了衰亡破灭之道。曾经长期落后于中国地区的韩国游戏产业在政府的大力扶持下迅速崛起，1997年后一些优秀作品陆续走出国门并获得积极评价，《西风狂诗曲》甚至还发行了世嘉SS版。韩国非常注重人才和技术的引进培养，过去名不见经传的NCSOFT重金礼聘了“UO之父”理查德·加里奥特合作开发网络游戏《天堂》，结果取得了空前的大成功。面对日本和欧美游戏产业强大的技术和资金优势，韩国游戏业巧妙地采取了迂回战术，大力发展被忽视的网络游戏，事实证明了其策略的正确性。目前为止韩国游戏产业占据了世界网络游戏领域80%以上的市场份额，不但完全主导了中国地区的控制权，甚至《仙境传

说》还力压Square Enix的《FFXI》成为日本最受欢迎的PC用网络游戏，至于NCSOFT倾力打造的《天堂2》其精美绝伦的图像品质令日本和欧美的同业都为之惊异赞叹。

大宇内讧和"《血狮》事件"绝对不能成为导致国产游戏没落的替罪羊，多种内外界因素的合力促成了不可逆转的破灭之道。

其一：政策的不支持

中国大陆和台湾地区的当政者长期对电子游戏这个拥有巨大发展潜力的无烟工业缺乏必要的重视，在政策上没有给予必要的扶持，使得该产业一直处于自生自灭的无序发展状态，此外慑于一些社会舆论的压力，政府还经常对电子游戏产业进行束缚性的干预，进一步压缩了从业者的生存空间。关于社会舆论方面，我们不能简单归结于当政者的短视，一些从业者的不审行为更应该值得反思。上世纪90年代初，台湾地区的游戏厂商贪图低廉代理费和巨大市场回报，纷纷引进内容不健康的日本限制级PC游戏，在社会上引起了强烈反响，当局不得不采取了严厉的打压政策。中国大陆的一些厂商在引进和开发游戏时也没有充分考虑到政府和公众的利益，若干敏感和不健康的内容授人予大张挞伐的口实，天津光荣"《提督之决断》事件"和"《命令与征服》事件"等都先后造成了不良的社会影响，在相当长时间内电子游戏被严重妖魔化，几乎成为了反动、淫秽的代名词。

其二：海外优秀产品的冲击



资讯的发达无疑是一柄诸刃之剑。华语地区从90年代开始相继出现各种专业游戏资讯媒体，消费者的眼界因此豁然大开，懂得如何判别良作和劣作，而国外的优秀游戏也逐渐开始被玩家所了解，玩家在那个时期懂得了什么是RPG和ACT，什么又是《FF》和《DQ》。当时国内许多游戏公司却并不懂得与媒体协作的重要性，比如汉堂的老总一直就坚持"酒香不怕巷子深"的高调理论，而只有智冠总裁王俊博等极少数人才真正理解广告宣传对于现代工业的重要性。32位元时代带来的软件媒体革命使得游戏迅速走向普及，大量的海外优秀游戏如潮水般涌入，国内许多手工作坊式公司所开发产品的品质根本无法与之拮抗，予取予舍，在日益理性的玩家心目中自然有一杆准秤。由于代理海外游戏的风险远小于自主开发，许多厂商转而主营游戏代理业务，久而久之则形成恶性循环。

其三：盗版的猖獗

1994年新春伊始，任天堂SFC主机超级RPG大作《FFVI》的盗版磁盘拷贝在日本本土正式公开发行的10天前就赫然出现于香港各家电玩店的柜台上，这个事件引起了日本方面的莫名惊诧，各大媒体都竞相对此进行了连续追踪报道，当时《日本工业新闻》还特意使用"神奇的盗版天国"这样的醒目标题。整个华语地区是盗版肆虐的重灾区，我们并不能完全抹杀盗版的某种积极意义，包括笔者在内的许多发展中国家的年青人们曾经籍此享受到了连发达国家的青年人也无法比拟的游戏乐趣，但是盗版对于整个游戏产业健康发展的危害性却是非常深远的。在中国大陆地区，电子游戏产品很早就形成了大规模产业化，许多著名家电企业的第一桶金都来自于仿造国外游戏产品，如今甚至有的公司还经过精心包装成功跃升为上市高科技企业，也有的至今仍以仿造他人产品非法牟利。1996年开始，随着CD-ROM这种低成本大容量的软件媒体走向普及，国内的游戏盗版风更成泛滥之势，游戏发行商的生存遭遇了严重威胁，许多曾经风云一时的公司纷纷倒闭。1998年无疑是全球电子游戏产业的最鼎盛时期，该年度中国大陆地区的正版电脑游戏软件的总销售额仅为9100万元左右，而且约四分之三为海外代理发行游戏，其情状可谓惨不忍睹。至于家用机领域，自台湾联华和天津华星的伟大梦想相继破灭后，这片土壤就此失去了耕耘者，长期处于真空状态。曾有位业界前辈曾经一针见血地指出："盗版并不可怕，最令人恐惧的还是盗版形成的习惯心理，一旦消费者都认同游戏应该就是那样的价格，这才是我们产业真正的深刻危机！"

其四：无序的恶性竞争

任何一个健全的市场都需要制定合理的游戏规则，任天堂因为构筑了TV游戏产业的软硬件发行体制成为执掌牛耳的一代霸主，继之而起的索尼又因革除积弊而再次拓展了产业规模，而无序竞争和内耗却使得中国游戏产业逐步走向了全面崩溃。

现在许多人提及前导公司大多称颂其积极自主开发的正面作用，实际上这家当时国内屈指可数的厂商某些不理性的市场策略确实颇值得反思和商榷。1998年2月，前导公司的《水浒传：聚义篇》以48元的价格上市，首次打破了国内正版游戏的百元价格底线，边晓春希望通过价格战夺取更多市场份额，然而即便是低价也无法激发消费者对平庸作品的购买欲望，反而大大降低了产品的利润率。该年6月，跟进的智冠北京分公司更以18元的破格价发行新游戏《风云》，智冠的策略显然更具有计划性，其总裁王俊博在提出"深耕大陆"的口号时就制定了低价的行销策略，在东南亚地区拥有庞大营销体系的智冠也有足够实力实施其计划，中国大陆市场仅仅是其整体战略的一个环节，自主开发市场的整体崩溃并不会动摇其根本。在这些业界大腕的引领下，国内的正版游戏纷纷跳水，利润率的急剧滑落引发了残酷的大洗牌，最终前导公司也不得不咽下了自己酿造的苦果。

1998年前后，国内一款2D电脑游戏的开发和营销费用至少为人民币50万元，过去百元正版时代只需要销售五千套即可保本，价格崩溃以后则起码销售两万套以上才可能勉强维持，而至今为止国内每年销量可以超过两万套的自主开发游戏从来没有超过10个（不含网络游戏），其市场状况之严酷可见一斑。为了节省开支，越来越多的企业把压缩研发成本的重要性置于产品品质之先，导致了国产游戏的素质进一步下降，最终造成了消费者离座而起的集体退场现象。苟延残喘的少数国内公司，也开始走上了重代理轻开发、以数量换质量的道路。

低价格策略确实为消费者带来了一定实惠，但却严重破坏了市场规则，使开发厂商的生存空间急剧萎缩，即便是索尼和任天堂全面进军中国大陆市场的今天，破坏性的低价格定位依然是市场开拓者面前最大的拦路虎。



其五：人才体制的缺失

中国第一批游戏开发者的诞生之路和欧美同行们大致相同，大都是从业余爱好逐步走上专业发展，台湾著名的DOMO小组成员郭炳宏等高中毕业后就被招募进入当时新成立的大宇，这些人大多只熟悉一些最

基础的BASIC编程，连什么是Director和Producer的区别也分不清。至于陈宇和张淳等中国大陆的先驱者最早虽然都毕业于大学计算机专业，有的人之前甚至从来就没有接触过任何电子游戏，因为某种机缘巧合而走上了游戏开发之路。在台湾的游戏业界曾经流行这样的说法："只有在IT界混不下去的人才会去作游戏这个没有前途的行当。"大陆的情况实际上也完全相同。由于缺乏当局的政策扶持和恶性竞争，游戏产业始终陷于低水准发展状态，薪资待遇和工作环境都非常缺乏吸引力，为了赶工每天连续工作十几小时的事情在中国大陆和台湾的游戏公司都是家常便饭，而薪资水平远低于IT行业的平均水准，同僚间的倾轧内耗又造成工作效率大大下降，曾经风云一时的大宇帝国就是这样逐步走向了衰落。2004年8月，大宇DOMO小组负责人郭炳宏因不满公司不兑现奖励金承诺而转投索尼旗下的游戏橘子，这个曾经辛勤工作了十余年的元老的黯然离去，很大程度反映本土游戏开发公司的经营管理体制确实存在着许多问题。

随着一些海外知名企业先后进入，许多优秀的专业人才纷纷转投到更有利于个人发展的外资企业门下，相对那些外资企业有计划性的人才育成培养，多数国内公司在这方面非常短视，造成了企业凝聚力严重缺乏。

中国大陆的自主开发游戏在1996年达到了历史的顶点，这一年里竟然有六套正版国产游戏销量突破了5万份，次年下半年起出现了大崩盘现象，退出市场的公司首次多于新加入的公司，1998年更以前导公司的垮台彻底昭示了整个市场的积重难返，70%以上的公司在灾难中彻底消失，而残存者大多依赖代理海外游戏或代工开发勉强支撑门面。

2000年，网络游戏在华语地区悄然兴起，一些代理韩国网游的公司接连创造了商业神话，代理《传奇》的盛大公司更成功在美国纳斯达克上市，陈天桥以近百亿身家成为中国首富。然而在网游泛滥流行的背后，却有着太多为人做嫁衣的苦涩和无奈……

二、天下共逐

在上世纪90年代初，中国大陆的电子游戏市场可以算是无人耕耘的荒原，1996年以前的正版游戏年销售从来就没有超过4000万元人民币，因此绝大多数在这时期进入的海外跨国公司都仅仅把中国视为生产基地，只有上海育碧（UBI）等寥寥几家进行了开拓消费市场的积极尝试。

1993年夏秋之交，Namco在上海市中心的人民广场开设了第一家南梦宫街机娱乐中心，以其规范化服务和高档次的设施获得极高口碑，去南梦宫打街机成了当时上海青年一种非常流行的消费娱乐时尚。次年，Atlus也选址上海陕西南路开设了大型街机中心，不过在和南梦宫的较量中始终处于下风，数年后其所有上海业务被世嘉接手。除了经营街机娱乐中心以外，南梦宫还从事街机设备的制造出口业务，主要生产街机箱体返销日本本土。

Namco涉足中国市场的成功经验极大鼓舞了日本从业者，前来淘金者攘攘如过江之鲫。似乎有意与Namco南北对峙，在日本街机业与之长期角逐争衡的世嘉于1994年2月在北京成立了合资世嘉华翰企业，随后光荣和Taito也在京津地区也建立了开发基地。同年，日本最大的游戏代工开发企业Tose落户上海成立了东星软件上海有限公司。日本主力游戏厂商分别进驻京沪两大政治经济中心，俨然形成了南北呼应之势。当时最大的TV游戏硬件制造商任天堂秉承其一贯的低调行事作风，悄悄地在江西老区建立了硬件生产基地，从最早的黑白GB砖头机开始，至今已经发展成为任天堂在全球最大的硬件制造基地之一，几乎所有在日本本土销售的NGC和GBA主机都来自其江西基地，据说全新的NDS主机也即将投入生产。

笔者在调查中无意间发现了一个非常有趣的现象，日本游戏厂商在中国大陆的发展曲线图几乎和日本汽车厂商在中国汽车制造业的势力图消长完全吻合，先知先觉者最终却只能扮演冷眼旁观者的角色，眼睁睁看着后来者赚个盆满钵满而徒呼奈何。日本游戏厂商在中国大陆的失意，实因诸多内外部不利因素的交集所致……

众所周知，日本的TV游戏产业远远大于其PC游戏产业，其PC游戏有相当部分属于含有不健康的成人向元素，正因为这样的特殊状况直接造成了日本在中国大陆的市场开拓无所作为。1995年以后的任天堂正处于众叛亲离的极度窘迫时期，自顾尚且不暇，焉有余力经营中国大陆这块处女地。而索尼斯时羽翼也未完全丰满，着意于拓展远具战略欧美地区的版图。兵败如山倒之势的世嘉则属于有心无力。没有行货主机，则更无从谈起行货游戏。根据调查，任天堂早在1994年就和一家名为万信的香港代理商签订了代理行货销售的协议，万信全权负责在泛华语区（中国大陆、香港和台湾地区）销售任天堂的软硬件产品，万信在1995年初就尝试在中国南方地区的大型商厦铺货销售SFC主机和游戏，然而动辄五六百元的正版游戏卡带根本无法和当时已成燎原之势的盗版磁碟拷贝竞争，SFC业务很快就陷入苦战，三地之中犹以中国大陆的惨败为甚。万信又和任天堂签署了代理GAMEBOY系列产品的协议，1996年耗资上百万港币聘请当红明星郭富城出演主题为"GAMEBOY玩转天下"的电视广告，这个广告也是第一个出现中国大陆电视屏幕上的电子游戏产品广告。为了推广任天堂产品，万信曾经举办了各种大规模的推广促销活动，当年在上海市百一店举办的GB游戏大奖赛曾经轰动一时（笔者曾经参加了大奖赛中的《玛丽医生》单项赛并勇闯八强－_－b）。但是在数年后任天堂全面终止了万信的代理协议，宣告其产品的中国大陆计划遭遇挫折。任天堂终止合作的官方理由是万信拓展市场不利，实际上根据相关人士透露的资料可以获悉当年万信在四年时间里累计销售了近一百万台的行货主机，这个数字应该算是可圈可点，但距离任天堂的期望值却相差甚远。任天堂发现万信在中国大陆缺乏与政府交流的人脉关系层，对猖獗泛滥的盗版软件束手无策。更有甚者，任天堂通过暗访发现万信为了促销硬件采取了对盗版漠然置之的消极态度，甚至还出现了行货主机与盗版游戏同柜台销售的奇特情况。分析任天堂中国战略的失败原因不外乎缺乏足够重视，合作伙伴的实力薄弱，缺乏长远的战略眼光。其后，世嘉在销售SS和DC的行货时也遭遇了大挫折，其全盘计划都建立在某种投机心理之上，世嘉仅仅把中国大陆视为倾销过时产品的场所，四通利方等代理商又完全缺乏市场运作的经验和实力，失败原本就可以预见。至于SNK的NEO GEO POCKET掌机的彻底失败，则应归咎其整个行销计划建立在毫无依据的市场预测上。



1996年10月发生的"天津光荣事件"也对日本游戏厂商投资中国热情产生了一定消极影响。斯事已年深久远，再妄论是非显然与事无补，但该事件在当时确实向日本业界传达了一个错误的信号，许多厂商因此取消了在中国大陆设立开发基地的计划。

欧美的软件大厂艺电（EA）和育碧（UBI）在1996年进入中国，分别在北京和上海建立了分公司，在此前一年全中国的正版游戏销售额仅为4150万元，不足育碧营业额的十分之一，仅相当于EA游戏《FIFA96》的PLAYSTATION版在北美一地的销售金额，这两家大腕的初衷当然并不是来争食那些微的蝇头小利，他们更看重的是廉价优质的开发人才，并为日后全面进军亚洲市场未雨绸缪。育碧无疑是中国战略的大赢家，草创之时便以高薪广纳贤才，江左英豪一时几乎尽归其麾下，该公司以先进的管理和技术培养了大批优秀游戏开发人才，许多人以后都成为国内游戏公司的骨干力量。育碧并不仅仅把中国当做生产基地，还先后代理汉化了Capcom"《龙战士》系列"、3DO《魔法门——英雄无敌3》等名厂大作投放PC市场，该公司的汉化游戏凭借优秀品质取得了良好的市场口碑。截止2002年度的统计，海外代理单机游戏已经占据了75%以上的正版市场份额，而艺电和育碧的品牌也已经深入人心。

可能是人文差异的关系，育碧等欧美厂商对中国游戏市场的特性依然不够了解，对网络游戏的发展趋势缺乏远见，如今也只能扮演失意的看客。网易的丁磊1999年曾经多次拜会美国艺电总部请求代理《创世纪网络版》，结果遭到了严辞拒绝。育碧在与盛大合作运营的《传奇》即将内测前鬼使神差地宣布退出，而此后又在错误的时间用错误的宣传手法代理了《无尽任务》，结果铩羽而归。

中国大陆从90年代末开始进入了个人电脑普及时期，电脑以每年两位数的比率飞速增加，但是电脑游戏开发商并没有享受丰收的喜悦，2002年全年的PC单机游戏的正版销售额不足3亿人民币，而短短数年间个人电脑的数量却增加了何止10倍。盗版越来越困扰着这个产业，所有的从业者对如此恶劣的市场环境一筹莫展，非常值得关注的是，盗版这个寄生的业种已经逐渐由过去的手工作坊式向规模化、系统化发展，甚至出现了盗版设备比正版设备先进，盗版游戏比正版游戏质量更好的


▲《无尽任务》在中国运营状况不佳

滑稽景象，盗版组织还建立了紧密的业内关系网，厂商凭借自身力量根本无法与之对抗。育碧的产品就一直深受盗版困扰，多次发生包装内容完全相同的"伪正版"先于正版数日在街头公开销售的尴尬情况，甚至还发生了内部员工监守自盗，与盗版商暗中勾结牟取非法利益的事件。

转机在谁也无法预料的时候出现了，网络游戏的爆发流行完全改变了中国大陆游戏产业的格局，甚至包括"盗版产业"……

又是一个颇为耐人寻味的现象，引发中国大陆网络游戏风波的并不是韩国的产品，而是来自日本。台湾的华义资讯因为单机游戏事业经营不善濒临倒闭，该公司抱着背水一战的心态以5万美元的低价代理了日本PC游戏开发商JSS制作的一款名为《石器时代》的网络游戏，结果在台湾取得很大成功，时值日本金融大风暴，华义又以1亿日元的价格买断了《石器时代》在泛华语区的发行权，《石器时代》登陆中国大陆后取得的空前战果引发了一场网络游戏大风暴，华义2000年度在中国大陆的获利接近2亿人民币，全部归功于《石器时代》的大流行，《石器时代》让许多一直在与盗版光盘苦战的国内游戏厂商忽然找到了出路，巨大的利益诱惑驱使人们蜂拥而上。韩国政府从90年代中期开始大力扶持游戏产业，对游戏公司给予低息贷款和免税收等优惠政策，甚至高级游戏开发人才可以享受免除兵役的待遇，政府还联手多家实力企业开发通用游戏引擎以降低开发成本，因此该国的游戏产业得以迅速成长。金泽辰等17名青年人于1997年成立了NCSOFT，金泽辰在参加开发者大会时偶然邂逅了网络游戏的先驱理查德·加里奥特，在他大力游说下加里奥特离开EA独自成立新公司，两社合力开发的网络游戏《天堂》获得了空前成功，区区数百员工的NCSOFT因股票市值凌驾于现代汽车等财阀企业成为了韩国的新经济神话。NCSOFT的成功引起了众多同行争相仿效，千人一面的网络游戏纷纷涌现市场，事实上在1999年初韩国国内已经呈现出饱和的征兆，许多缺乏竞争力的厂商濒临破产，中国大陆市场的需求突然增长挽救了即将破灭的幻影。

上海盛大公司原本不过是一家资本仅数百万元，因经营不善濒临倒闭的小公司（旁白：和华义同样的故事序幕），陈天桥选择代理《传奇》的初衷仅仅是因为代理费非常低廉，数十万人民币的代理在现在看来简直不可思议，《传奇》的开发商Wemade Entertainment株式会社是一家技术和资金都非常薄弱的小企业，以低价出让代理权实属走投无路的无奈之举，当时有许多类似的韩国企业沿门托钵式地以低价格为诱饵四处游说中国公司代理他们的产品。最初盛大公司尚不具备网络游戏运营资格，陈天桥经过多方努力才和上海育碧达成了合作协议，育碧方面在前期技术支持和广告宣传上都花费了很大心血，但在公司内部部分高层的强烈反对下在《传奇》即将内测前终止了合作，育碧的中途退出对盛大来说形同釜底抽薪，陈天桥为了《传奇》已经负债累累。陈天桥积极与销售商接洽，改革了原先的资金运作体系，在《传奇》开通第三个月就回笼了近4千万元的资金。在此前有类似《龙族》等许多网络游戏因代理商管理不善而接连失败，《传奇》的传奇再度加热了这个即将冷却的市场，越来越多资金投入进来，三大门户网站全面进军，各种民间和国营的资本纷至沓来……网络游戏突然形成了粥多僧少的局面，国内厂商为争夺代理权竞相哄抬价格，韩国方面也乘势大举开发面向中国市场的网络游戏，最高时占据了80%的中国大陆网络游戏市场份额。不夸张地说，日本人开发的红白机点燃了中国早期游戏玩家的星星之火，傲慢和轻视却使之将中国市场的先行之利拱手让予他人，几乎没有什么日本游戏厂商对《石器时代》的触动有所觉察。RPG名厂Enix于2000年和台湾大宇资讯成立了合资公司网星－Enix，首部网络游戏《魔力宝贝》凭借着可爱的卡通人物造型迅速占领了低年龄市场，一度雄居网络游戏三甲行列，但是初战告捷的网星－Enix并没有乘势扩大战果，长期没有拿出后续力作投放市场，低成本的《轩辕剑ONLINE》等几部作品的市场反响都不佳。2002年初，Enix发表了一款号称为中国大陆度身定造的网络游戏大作《超武侠大战》，笔者曾对之期待满点，次年台湾内测当天便兴冲冲前去体验，但《超武侠大战》让人深刻体会到日本游戏厂商对中国玩家欣赏品味的明显低估。结果，为中国大陆度身定造的"网络游戏大作"至今尚未在国内出现。欧美是网络游戏诞生的摇篮，但是东西文化的巨大差异使得《无尽的任务》、《魔剑》等著名的网游名作相继因水土不服遭到惨败。

2002年中国大陆网络游戏的市场规模为9.3亿元，2003年又上升至13.2亿元，而对电信和出版等相关产业的拉动效果达到了185亿元，网络游戏市场已经成长为不得不引起国家全面重视的新兴产业。



2003年下半年，索尼和任天堂这两个TV游戏业巨头接踵进军中国大陆市场。任天堂社长岩田聪在9月25日接受日刊《FAMI通》和《Bloombreg》等新闻记者专访时表示：神游机是任天堂根据中国大陆地域广阔、人均收入偏低、盗版泛滥等特点精心策划的商品，通过电子流通方式可以一举解决库存和资金回笼的问题。如果神游机能够在中国大陆获得成功，任天堂将可能向其他国家扩展业务。岩田同时又指出任天堂并不排除GBA等主流硬件产品短时期内在中国大陆发售的可能性，但所有的一切都需要经过审慎地市场调查后才能做出决断。次日召开的TGS2003展会上，岩田聪应邀做基调讲演时详细介绍了任天堂中国战略和神游机的概况，主机的具体形状等大量细节被公开。苏州神游科技有限公司是由任天堂和美国硅谷图像公司（Silicon Graphics）资深副总

裁颜维群博士各出资3000万美元在开曼群岛注册成立的大型IT企业，任天堂采用这种间接方式进入中国大陆完全是为了规避政策的限制，以N64为原型机改进设计的神游机（IQUE PLAYER）于10月初在上海等大都市率先推出。索尼的PS2早在2002年5月就已经确定投放中国大陆市场，直到2003年底才以“家庭数码娱乐终端”的特殊身分登场，索尼此举也殊属无奈，同样也是为了规避有关部门的政策壁垒。索尼的营销策略与任天堂截然不同，联手国内晶合时代、蜂星电讯等多家厂商共同代理发行PS2CN的软硬件，同时日本的NAMCO和KOEI等多家大手厂商也宣布业务提携。虽然事前均大造声势，但两社的业绩均远远低于预期目标，神游机截止2004年9月末的出荷台数不过在2万台左右，部分经销商手头还有大量余货。新年发售的PS2CN主机各大销售店门可罗雀，预定随首批出货派送的1000份特制礼品居然没有在国定假期内发放完毕，虽然索尼等不惜重金大量投放广告进行宣传，依然无法扭转销售乏力的颓势，许多协力厂商因此退出或缩小投入规模。

一份来自日本的调查报告真实地展示了中国大陆TV游戏消费层的概况，根据中国各大TV相关媒体推定销量最大值合计推算获悉中国的核心TV游戏玩家仅100万左右，而有能力支持行货游戏的不足三成，如此狭小的消费人群还零星分散在数百个大中型城市中。此外，中国大陆几乎没有规模化的跨地域零售专卖店系统。在地域广阔的国度建立起销售体系必然将承受高昂的配送成本，而充斥市场的盗版和水货更将对行货销售造成毁灭性打击。神游所谓的电子商务系统实际上并不彻底，依然需要倚赖传统的店铺销售渠道进行流通，再加上神游在最初时期并不太重视与国内有关专业媒体进行交流协作，使得产品认知度大受局限。索尼并无意仅仅以屈指可数的核心玩家作为消费诉求，依然以其LIGHT USER路线开拓市场，但实际情况却远没有想象那样简单，250元左右的正版软件让习惯了廉价盗版的中国消费者望而止步。政策的种种限制也是TV游戏主机举步维艰的重要原因，有关部门对游戏软件采取了严格的审核制度，其过程有时长达数月之久，这使得厂商根本没有可能与国外同步推出游戏，软件的滞后更进一步打击了消费欲望。

我们从深层去思考国家对于TV游戏和网络游戏截然不同的态度，不难洞悉其个中的原因。无论神游机还是PS2都属于相对封闭的硬件体系，其成败对我国经济的拉动效果微乎其微，然而网络游戏的普及目前已经可以产生上百亿元的经济推动力，因此国家的政策倾斜也在情理之中。虽然索尼和任天堂依然在缓慢推进各自的中国计划，但实际在近期内将不可能得到任何相关政策的提携，TV游戏产业的发展前景不容乐观。

“Let's Go To China”（让我们去中国）——2004年E3大会的热门话题

随着索尼和任天堂进军中国大陆的号角吹响，随着欧美和日本的市场日趋饱和，世界的目光越来越多地聚焦在这块广阔的天地。为了不让



韩国专美于前，欧美和日本的著名厂商纷纷宣布进军中国，先前提到的世嘉的网游计划仅仅是其中冰山一角，美国暴雪公司联手第九城市力推《魔兽世界》，Koei将把《信长野望ONLINE》投入中国市场，Namco执行董事原口洋一也在第二届CHINA JOY峰会上发表了对应中、韩、日三地的《宿命传说ONLINE》，世界最大的软件发行商美国艺电也正式宣布在中国成立研发工作室，以开发更适合中国消费者口味的互动游戏。Square Enix等日本四社还在9月末发表声明，全面进军中国的手机游戏市场。第二届CHINA JOY峰会的国外出席嘉宾规格之高也充分体现了中国市场的受关注程度，美国娱乐软件协会（ESA）总裁卢德仁、日本软件行业协会（CESA）副会长猿川昭义等毕集一堂，各自畅述对中国游戏市场的见解。

未来的中国游戏市场将呈现群雄逐鹿的格局，到底谁会成为最终的胜利者呢？

三、谁可得而刈之？

从去年网络游戏通用平台开发项目被纳入863计划（国家高技术发展研究计划）到第二届CHINA JOY峰会上高层基调讲演，国家有关部门完全照搬韩国成功经验发展我国电子游戏产业的意图日益明显，笔者在欣慰之余，对整体发展计划的未来前景不禁感到了一丝杞忧……

一个原上海南京东路世嘉街机中心的员工在得知世嘉大举进军中国大陆的消息后感慨万千，他坦言今日游戏产业的发展环境之宽松在数年前是难以想象的。在90年代后期社会舆论将电子游戏视为洪水猛兽的艰难时期，无论大型街机中心运营商还是软件发行商都要不断承受来自各方面的压力，动辄遭遇罚款或停业整顿等处罚形同家常便饭，疲于奔命的投资者因此对扩充经营规模始终持谨慎态度。新闻出版署署长于永湛等主管领导此番不但亲自出席CHINA JOY峰会，还对电子游戏产业做了积极的正面肯定，这样的结果无疑是广大电子游戏业从业者期待已久的胜利！

一个健康发展的大市场，其市场运作必须完全符合自由竞争的准则

2003年度，PC单机游戏的市场规模约4亿元（国产自主开发游戏仅为6%），PC网络游戏的市场规模为13.2亿元（国产自主开发游戏市场占有率为35%左右）。另外根据某机构的调查报告显示，国内目前优秀的游戏软件开发人才不足五百人，



从程序设计到美工，几乎每个环节都出现了人员严重匮乏的窘境，许多国内厂商不得不向国外企业求助，第九城市自我标榜的“纯国产网络游戏”《快乐西游》的美工设计就完全由东星软件负责代工。国家有关部门当然对以上这些剥去华丽外衣后的产业实态心知肚明，其急于改变现状的焦虑之心可想而知，因此接连发表了持自主开发的一系列优惠政策。除了将对电子游戏行业实行低息扶持和低收以外，国家还预计投入20-30亿元的资金在三年内开发100款国产网络游戏，目前已经有三分之一已经立项。面对海外厂商大举进军的势头，国家也采取了一定措施意图保护脆弱的民族产业。ESA协会主席卢德仁在CHINA JOY峰会演讲时对中国政府的一些非自由竞争的限制政策进行了尖锐批评，他认为有关部门对打击盗版的措施不力，以至于国内游戏市场90%以上被盗版所占据。国内目前游戏的审查体制系政出多门，且审查时间非常漫长，这也造成了正版无法在时间上战胜盗版产品。卢德仁特别关注的是中国政府目前对国外游戏软件采取的配额限制制度，他认为这将严重影响到海外厂商投资中国大陆的积极性。目前国内有新闻出版署和文化部

新闻出版局等多个大小部门对电子游戏产业有话语权，国内外厂商经常为项目审批等辗转奔波其间而不堪其苦，甚至有时各部门分别制定的市场规则还发生相互抵触现象，国家准备在明年着手把电子游戏产业集中于一个部门进行统一管理。

电子游戏并不是生活必需品，任天堂前社长山内溥早在十多年前就曾经发表过“游戏是可以不玩的”这样精辟的见解，消费者的选择才是游戏产品存在于市场的惟一决定力量。我们对国家采取的税收优惠等扶持政策表示完全赞同，但三年开发100款自主开发国产游戏的策略却有揠苗助长的嫌疑。目前国内现有的自主开发人才的数量根本不具备开发100款网络游戏的实力，至于技术层面存在的问题更多，30亿元人民币从某种角度看似乎很可观，但分摊后每个项目不过3千万元，如今国外开发一款中型网络游戏的耗资大约在1亿人民币左右，类似《最终幻想XI》、《天堂2》等超大作更在5亿元以上，平均不足3千万元的企划项目至多只能开发一些粗劣的低成本作品或《疯狂坦克》这样的休闲小品。目前国内自主开发网络游戏存在着严重的选题重复和创意欠缺的现象，《西游记》和《封神演义》等古典题材已成滥觞。更有甚者，一些急于收费赢利的厂商把尚未完工的半成品匆忙上市公测，接连不断的BUG令玩家怨声载道，近期某个航海冒险题材的网络游戏甚至出现了海船开到山顶上的天大笑话。国内自主开发网络游戏的口碑正不断下降，政府以政策指令形式推进发展非但不能解决问题，很有可能会进一步加深消费者的误解。韩国网络游戏业出现饱和时可以选择倾销中国市场，一旦中国网游市场发生饱和，我们产品出路又在何方呢?

无论日本还是欧美，政府从来没有为游戏产业提供过任何优惠政策，更没有政府以保护民族产业的名义介入竞争，昔日美国政府在ATARI和任天堂的缠讼案中并不因为前者为本国企业而加以偏袒，公平竞争造就了如今美国的150亿美元的大市场。日本产业经济省对游戏产业最大的帮助就是不定期推出市场分析报告，让厂商更准确地把握未来动向，最新的产经省报告题目为《中国——日益成长中的网络游戏大市场》。中国自主游戏开发的发展并不是国家简单投入数十亿资金就可以的，政府应该多协助少干预，让市场规则来进行合理的优胜劣汰。国内游戏市场目前还存在着许多外部症结，需要政府来主持解决，国家应该加快立法大力打击非法盗版和外挂。虽然中国的宽带普及率已经超越日本跃居世界第二，但网络运行质量和收费高昂等情况依然有待改善，政府与其投入数十亿开发网游，还不如敦促中国电信加快改善网络运行环境的步伐更为实际，须知网络游戏的品质与网络环境的优劣休戚相关。鉴于目前国内专业开发人才严重匮乏的状况，政府也应该积极提倡大专院校开设相关教育学科，尽快形成人才育成的一条龙体制。企业由于受人力和财力的资源限制，无法独力制作详尽准确的市场分析报告，政府应该定期推出对国内外游戏行业发展动态的研究报告，这样有助于企业更好地调整经营战略。

师其上者得其中、师其中者得其下

凭心而论，韩国模式并不是中国游戏产业仿效的最佳方案，韩国游戏产业的成功有着许多非市场化的因素，种种弊端会在现在或未来逐一暴露出来。有一点我们可以非常肯定，如果没有1999年突然出现的中国网络游戏风潮，韩国的游戏产业绝对不会有今日之风光。除了



NCSOFT和GRAVITY以来，目前韩国大多数游戏公司存在着规模偏小、品牌知名度低且技术蓄积薄弱等缺点，在管理体制上也积弊丛生，很多厂商在中国大陆等合作伙伴的口中风评颇低，在谈判合作时漫天要价，而一旦出现紧急技术问题却束手无策或不闻不问，甚至还有韩国厂商企图鸠占鹊巢达到独享利益的目的。随着欧美和日本的实力型企业全面介入，韩国企业将遭遇严峻挑战，近期已经出现了多款韩国网游无人问津的状况，《莎木ONLINE》能够喊出3500万元的天价代理费，这也证明日美大厂的品牌号召力依然是韩国企业无法匹敌的。这几年中国网游企业从韩国企业身上学到了什么?除了吹气球夸大业绩数字和美化包装劣质产品以外几乎一无所得，更惶论先进的企业管理经验。相比之下，上海育碧软件等将原本平凡无奇的青年员工培养成世界级精英开发技术人才的成功经验才真正值得我们借鉴学习。日系游戏开发企业员工的职业操守一直令笔者倾慕向往，有位熟人曾经亲身参与过多款TV平台大作的开发，但他在与朋友聊天或网络灌水时从来不泄露片言只字，直到他离开原企业后多时一些好友才逐渐了解其过去的光辉历史，这种优秀的职业道德正是许多国内企业员工所缺乏的。所谓的“师夷长技以制夷”，大儒郭嵩焘早在百年前就憬悟并非简单学会制造“坚船利炮”便可制夷，关键还要从根本上改革现行体制方可成功。现在国内许多资本雄厚的企业通过大肆并购和招募人才来达到扩充实力的目的，却忽略了从管理运作体制上和国际接轨，即使将来开发出了足以匹敌《天堂2》这样业界顶级品质的游戏，依然无法彻底改变中国自主游戏产业落后的现状。



第二届CHINA JOY峰会上传来了两种截然不同的声音，中国政府希望民族游戏产业未来能主导国内市场，而海外巨头们则把中国大陆视为最后的决胜之地，虽然调门商徵各异，但积极开拓中国大陆游戏市场的决心却殊途同归。

韩国游戏业涉足中国大陆已经有五六年的时间，总体来说宾主相处并不融洽，不和谐音此起彼伏，CHINA JOY上没有邀请韩国业内人士出席峰会也足以表明两国业界间的冷漠态度。在前几年供求失衡时期，韩国厂商态度过于强硬，代理费动辄上百万美元，此外还要按月收取高比率分红，技术支持的质量也不尽如人意，所有的积怨都被共同的利益所暂时掩盖，随着其他海外厂商的进军步伐加快，韩国网络游戏在中国的独占地位必将受到强烈冲击。韩国非常迫切期望巩固在中国的势力图，一些厂商甚至试图获得直接运营的许可权，Actoz入主东方互动的案例便足以证明其雄心。可以预见，今后一些缺乏竞争力的韩国低成本网络游戏将逐渐失去中国代理商的青睐，部分资金和技术薄弱的韩国开发商无法与日美的强势企业直接竞争，总体来说韩国网游在中国大陆的市场占有率将呈现缓慢收缩的态势。韩国游戏产业目前存在的最大问题就是过于倚赖网络游戏，在家用游戏和携带游戏等领域完全不具备竞争力。

2004年8月，美国数家著名的游戏发行商在纽约召开了CEO峰会，这次峰会上对游戏产业未来发展趋势达成数点共识：EA等厂商一致认为次世代游戏主机的软件开发费用将至少比现在增加一倍，业界的竞争进一步加剧，优胜劣汰在所难免。除此之外，进军中国大陆市场也是北美业界公认的当务之急。实际上以上两点共识完全可以归纳为一，正因为开发成本不断飙升才使得欧美厂商急切地在中国寻找新的增长点以缓解竞争压力，中国大陆相对低廉的人员成本有助提升企业竞争力，UBISOFT近年的骄人业绩已经足够证明这一点。今年以来已经有许多欧美企业的高层频繁访问中国，上海育碧年内将大举招募400名新员工，EA也将建立中国开发基地，最近业内还传闻微软正有意把Xbox行货引入中国大陆市场。CEO峰会上也谈到欧美厂商进军中国大陆市场的不利

因素，东西方文化的巨大差异是最大的瓶颈，类似《NFL冰球》这种在西方非常火爆的游戏在中国毫无市场，欧美产网络游戏在中国市场也接连遭遇挫折。EA副总裁Jeffrey.Brown明确阐述了公司的经营策略："EA未来的中国工作室将全部由中国人组成，开发适合中国人口味的大型互动游戏，此外还将参与手机等其他平台……"立足本土化发展是欧美厂商消除东西方文化差异的正确途径，但这条道路会非常漫长，相信欧美先进的管理经验将给中国游戏产业的发展带来极大助益。

日本游戏产业近年来呈现每况愈下之势，国内的TV游戏市场连续四年急剧萎缩，日本游戏在全球的市场占有率也由最顶峰时的80%滑落到不足20%，无论是索尼、任天堂这样的硬件厂商还是Konami、Namco等软件厂商莫不受到来自欧美同行的竞争压力。任天堂社长岩田聪在TGS2003的基调演讲颇能代表日本游戏业的广泛心声："中国是潜在的第四大消费市场，日本必须抓住最后的机遇！"近两年来，日本产业经济省和CESA行业协会接连出台有关中国大陆游戏产业发展状况的研究报告。一个名叫加藤晴明的大学教授甚至还撰文发表了以下的观点："近年来日本游戏软件在和欧美同业的竞争中日渐处于弱势，在欧洲和北美都失去了市场主导地位，为了能够在未来竞争中重新取得优势，日本必须抓住中国市场的机遇。日本有着和中国人文环境相近的优势，日本游戏文化在中国也具有广泛影响力，如果能够把未来中国的市场孕育成和北美同等的规模，日本游戏产业将因此再次获得全球主导地位！"

加藤晴明虽然未必对中国游戏市场的实际情况了解透彻，但他文章中所提到的日本游戏在中国的某些优势因素却并非毫无道理。从FC到PS2，中国绝大多数的游戏玩家都是在日本游戏文化中熏陶成长，《马里奥》和《最终幻想》等著名游戏品牌早已经深入人心，日本的文化确实和中国新生代非常具有亲和力，近年来《火影忍者》等日本动画片的流行便足以证明这一点。从人文环境角度分析，日本游戏确实在未来的海外企业市场争夺战占有得天独厚的优势。日本对中国大陆市场的了解程度也非欧美同行可比，许多日系企业的高级管理人员都是中国通。原Square Enix副社长本多圭司受命担任网星－Square Enix总裁，全权负责中国事业的开拓工作，人到中年的本多依然努力学习着中文，在CHINA JOY会场上他用生硬的中文一字一句地对UCG记者说出："中文是世界上最难学的一种语言，不过我一定要努力学好。"听到这样的话，我们不禁为他坚韧不拔的精神感到由衷钦佩。日本商人习惯于数字化管理，本多圭司曾向我们展示了厚达数十页的市场分析报告，对中国游戏市场状况的熟悉程度绝对不亚于中国同行。日本游戏产业还有着一个非常有利的优势，其产品线的分布非常均衡，无论TV、PC和携带设备等都具有很强的竞争力，这也有利于产生连携效果。虽然目前韩国网络游戏在中国占据着主导地位，日本游戏厂商却拥有着得天独厚的品牌和技术优势，未来完全有可能后来居上。

本多圭司说："除非未来PS2CN和神游机能增加网络功能，否则我们暂时还只能观望……"



▲本多圭司(右)与UCG编辑LIKY

TV游戏主机在中国的门庭冷落是索尼和任天堂必须面对的严酷现实。本多圭司出示的中国市场调查报告上罗列出这些数据：PC单机游戏用户500～600万人、PC网络游戏用户6000万人、手机用户3亿2千万人。或许中国国内的TV游戏用户群确实狭小到可以忽略不计，目前行货消费者不过区区几万人，在几万人和几千万人中做出选择，这恐怕是任何有正常思维的人都能轻易做出的选择。上海科乐美的高层在接受采访时说："我们非常想参与PS2CN的市场开拓计划，但最起码的保本都无法实现！"面对PC网络游戏的大潮，来自TV游戏领域的声音确实非常微弱，对于中国的消费者而言，行货的价格并非最大的障碍，固有的消费观念或许才是症结所在。市场的狭窄并非索尼等海外TV硬件厂商面临的惟一课题，TV游戏产品目前对中国国民经济的拉动效果非常微弱，中国政府的冷淡态度也完全在情理之中，TV厂商应该多考虑本土化发展，与国家分享市场利益。虽然目前困难重重，但笔者欣喜地看到，无论索尼还是任天堂都没有就此宣布放弃。经过前期的一番战略调整，PS2CN的汉化游戏发行表上又出现了许多经典大作的名字。苏州神游的产品推出节奏也在不断加快，继小神游以后近日又推出了小神游－SP，小神游－SP650元的破格低价也表明了任天堂开拓市场的坚定决心。在和神游工作的朋友闲聊时听到这样的信息："任天堂现在越来越好说话了，今后推出行货产品的步伐会不断加快！"



二十年风雨同路，电子游戏产业终于获得了社会认同，这无疑是所有玩家莫大的福音。经过多年发展后中国本土游戏产业已经不再只有零打碎敲的手工作坊，出现了盛大、九城等一批资金雄厚的大型企业，虽然目前还缺乏先进的技术和人才管理经验，海外厂商的进入无疑能够起到积极的互补作用。中国游戏市场不能仅仅只有网络游戏，广大消费者同样需要家用单机游戏和携带类游戏，一个健全的市场需要多元化发展，这需要国内外所有的参与者共同努力才能尽快取得成果。

毕竟，只有竞争才能促进发展，相信在未来中国游戏产业必将在全球市场占据举足轻重的地位。

后记

笔者一年来辗转聆听多次业内的论坛会议，亲身感受到了整个中国游戏产业迅猛发展的势头，然而中国TV游戏市场的前景却依然黯淡不明。很难表述此时此刻自己的真实心情。

曾经有过这样的梦想：盼望有朝一日能够和日本和欧美的玩家同样在第一时间体验到《最终幻想》等行货游戏，似乎这个梦想离开我们还有很长的距离。

脑海里忽然莫名地掠过一句似乎是《无间道II》中的经典电影台词："出来跑，迟早是要还的……"

标题注解

文章标题源于司马迁《史记》中的"秦失其鹿，天下共逐，唯胜者得鹿而刈之"，其原含义为因为秦朝无道而群雄纷起，天下如同任人宰割的肥鹿，最终取胜者将获得这个丰厚的战利品。鹿还隐喻为"禄"，这里可以理解为统治。

文 VIRIDIA

路向何方——中国游戏市场发展障碍

为什么我们的游戏卖不出去？

为什么我们的游戏得不到玩家的认可？

什么时候才能看到我们自己的游戏产业发展至国际水平？

我们离业界的最前端，似乎有着遥不可及的距离。

我们的游戏产业究竟出了什么问题？

立命馆大学副教授中村彰宪曾经对中国的游戏制作提出了以下几点看法：

1. 对市场缺乏概念；
2. 中国的游戏制作人太注重制作本土化的游戏，而不是面向全世界的；
3. 中国的游戏制作人往往开发出一些在某些方面过于细节化，但与整体完全不相配的作品；
4. 往往因为更好的待遇而半途离职，完全没有职业道德；或者往往以离职作为要挟，寻求更高的薪水；
5. 极度资本主义化，一切都是为了钱；
6. 缺少向上级汇报的习惯，缺乏交流，也很少听取意见；
7. 缺乏变通，不能根据实际情况的变化改变先前的设计方案；
8. 中国的游戏制作人对角色没有概念。他们的童年并没有经历过Zelda或者Mario这样的角色，“角色”对他们来说毫无意义；
9. 莫名其妙的优越感，总是自我感觉良好，觉得高人一等；

中村彰宪与静冈大学情报部社会学科助理教授赤尾晃一先生都致力于游戏产业的发展，在游戏制作和产业方面发表了不少见解，而后者赤尾晃一和平林久和共同撰写的《游戏的大学》一书更是被誉为有志踏入游戏产业的年轻人必读的宝典。中村彰宪真实地揭露了存在于中国游戏产业中的普遍问题，其中更是辛辣地批判了我们已经颓然接受的不合理性，这引起了笔者深刻的反思。尽管其有些看法存在着偏差，但他的真知灼见还是让人幡然醒悟。我们缺的，仅仅只是一个史克威尔吗？我们缺的，又仅仅只是一个宫本茂，铃木裕或者小岛秀夫吗？文中，笔者试图以一个普通玩家的身分去看待、分析、阐述这些问题。其中主要是针对国内的游戏产业，也涉及到在大型公司的海外制作部中的问题，可能文中还有些许疏漏或是存在偏差的地方，但我想我们应当有责任让玩家看到表象背后的真实……

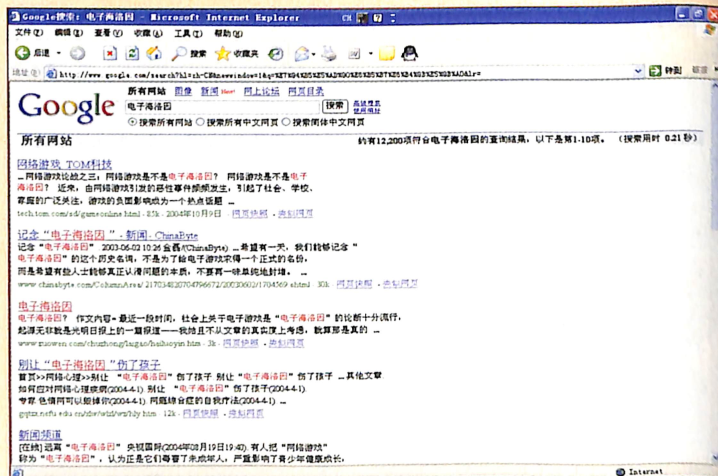
一 缺乏良好的社会认知能力

自从80年代末ATARI在国内出现开始，经过FC～PS的高速发展期，即便是在ACG文化已经逐渐成为青少年主流文化的现在，ACG作为一项黄金产业也从来未引起过社会大众的重视。尽管一些远见人士和相关部门开始发现她的价值并为之作出努力，但不难看出这其中仍然留有很大程度的保守意识，或许是因为在那个不理智的年代因为游戏而发生的悲剧太多太多，看着整日沉溺于机房的少年们，我们最常听见的那句话就是“谁来救救孩子”。毫无疑问，最终能够回答这个问题的，只有发出这令人振聋发聩的呼喊声的人们自己。众所周知，在那个充满了好奇与新鲜感的年代，游戏这种娱乐方式在国内大小城市如雨后春笋般的出现无疑是吸引了不少长期以来被各种负担和压力压得喘不过气来的青少年们的视线，于是一时间，大小巷子里各种阴暗的房间里人声鼎沸，对于缺乏娱乐与放松的孩子们来说，游戏的出现几乎就像是一棵救命稻草。但事实上，游戏这种难登大雅之堂的玩意，怎能为望子成龙，望女成凤的家长们所容，于是，对游戏最初的偏见和敌视，就此开始萌芽……

到了90年代中期，游戏“市场”开始在国内高速“发展”并大行其道之时，游戏逐渐成为当时的青少年们口中除了学习以外最常提及到的词汇，但由于当时社会及青少年对游戏缺乏理性的认识，面对着日渐沉迷的孩子，以及那些对打骂都起不到作用而感到手足无措的家长们，只能是重复着一声声的叹息，一次次的打骂。直到更严重的状况发生：家中钱财失窃、孩子们不再去学校、叼着香烟的不良少年、鲜血淋漓的人间悲剧……尽管理性地来看这应当归咎于管理不善和社会问题，但平时惯于无作为的人们此时还是义无返顾地举起反“电子海洛因”的大旗……

决定事物好坏的永远不是事物本身，但是脑中充满愤怒的人们已经完全无视了这条哲理的存在，事件的起因只能说是长久积累下来的重重问题的一次总聚型爆发。那时还仍旧是处于闭关锁国思维的人们从来未正视过游戏，从而无法去分析其可能带来的社会影响，所以他们只能将一切责任推卸给他们仅知道的表象，事实真的如他们所说的那样吗？游戏在国内刚出现的时候处在黑暗的边缘地带不易为人察觉，地下违法经营的状态直接决定了其环境条件的恶劣，随便推开一家机房，脏、乱、挤、烟雾缭绕，这恐怕就是给人最直观的印象了，如果不是因为游戏的吸引力，估计谁也不愿意到这样的地方来，相关部门对此也仅仅是轻施惩戒（相关黑暗现实笔者不愿多说）而持以放任态度，久而久之便成为了混杂之地。不难想象，一个青少年长期在这样的环境下会变成什么样子。那么为什么他们还要去呢？原因很简单，前面已经说过，那种填鸭式的教育方式和一种普遍的想法：多玩就学习不好，就考不上好学校，就无法接受优秀的教育，就上不了大学，人生就没有出路……在人们的意识里已经固若金汤，绝难动摇，正是这种无时无刻不存在的压力和望子成龙的关爱方式使得校园里的学子们想尽力吸一口新鲜的空气，游戏便成为了他们最佳的避难所，他们可以借此缓解紧张而脆弱的神经，更是有人将游戏作为了逃避现实沉重压力的工具，整日沉溺其中而荒废学业。可惜因为当时的家长因为时代动荡和国家整体经济水平落后的缘故而学历有限普遍素质不高，未能察觉到青少年的心理并对之加以诱导转化为动力，再加上大小各类民事刑事案件迭出和媒体的大肆渲染，游戏就这样成为了牺牲品。笔者不禁苦笑，这与日本近20年的OTAKU文化历史是如何地相似！除去大众不理性的冲动，媒体更是违背了其本来应当承担的职责：将事实客观、冷静地报道给大众。国内媒体在当时不但没有承担起引导大众走向正确理性的思考，反而火上浇油地一手炮制了“电子海洛因”时代。也许在当时我们有更好的解决方法，但已成的历史告诉人们我们并没有那样做。

尽管游戏已经发展成全球市场规模高达200多亿美元的产业，然而在国内整个社会还是不承认这是黄金产业。即便是在政府部门从大力打压转变为放宽态度的今天，游戏在大部分人印象中也仅限于电脑游戏和



▲在“GOOGLE”上搜索“电子海洛因”，得到12200项检索结果。

网络游戏，尽管由网络游戏引发的社会问题越发严重，我们也仍看不到TV游戏产业得到足够重视，玩游戏的和做游戏的始终一个是玩物丧志，一个是不务正业，我们无法要求人们一下子改变原先的观念和成见，但我们也没有发现人们对于索尼和任天堂开拓国内市场抱着杞人忧天的想法，"电子海洛因"虽不再被人提及，但在国内市场正式取得发展之前荏苒不会从人们的记忆中褪去。相对于索尼和任天堂少得可怜的宣传，恐怕人们对游戏的认识也只是这几年思维开化和网游运营商炒做的成果罢了。我们所要求的，仅仅是公正的待遇……

二 缺乏基本的游戏管理制度

这里可以分为对游戏的分级制度、审批制度和管理措施三个方面，它们对整个社会和产业的影响十分大，它们负担起对整个市场的监控和导向作用，使得市场可以向着健康有序的方向发展。在国内，盗版占据了绝大部分市场份额，因此也就无法建立起这些基础的制度来进行行之有效的管理，使得市场局面一片混乱，长久以来市面上可以买到的正版也仅限于通过非法渠道流向市场的水货。没有强制性的严格分级制度也就无法对经营者和消费者进行约束，大部分未成年人都可以接触到并不适合他们年龄的游戏，比如说当一个欧美家庭的孩子想要玩《寂静岭》这样的游戏时，销售人员或是父母就会告诉他："你还未满18岁，不能玩这个。"而在国内他们可以轻而易举地从一家电玩店里花5元钱买一张盗版大摇大摆地玩。青少年由于缺乏社会认识且心智发育尚未成熟，对于色情、暴力、血腥等情节极为敏感，这些不益因素都会影响到未成年人的心理并形成潜在的社会问题随时等待爆发，"电子海洛因"时代就是一个明显的注脚。日本有CERO，美国有ESRB，而在中国不具备基本的条件因此也就无从谈起建立自己的游戏分级制度，随着各大厂商开始拓展国内市场并对应着市场的发展相关部门也必定会出台相关的政策，剩下的只是时间问题。然而盗版问题是无法在短时间内解决的，不能妥善地解决盗版问题那么建立起相关的制度也就成了一纸空谈。

存在于游戏发售之前的另一个障碍就是对游戏的审批，这点可能大家基本上都清楚，由于没有专门的机构对游戏进行审批，而且负责审批的基本上都并不了解游戏，再加上办事效率低下，想越过这道坎可谓是困难重重。你一个游戏上去，等到审批下来很可能半年的时间就过去了，无法顺利地在第一时间抓住市场并对市场做出反应作出判断，在大局上就会严重制约整个产业的发展。游戏的内容属于无形资产，而无形资产的有效期限是其存在的前提，



由于无形资产本身具有不确定性，这种不确定性与有形资产（整个产业）的规模和状况、市场竞争强弱、国家宏观调控政策，技术的更新等等息息相关，所以随着时间的流逝其市场价值也会降低，丧失市场先机从而失去赢利和进一步开拓市场的最佳时机，这正是所有企业所不愿看到的。而当这种现象普遍化的时候，其结果显而易见。并且由于国情的缘故，有相当一部分优秀作品会无法通过审批来让玩家体验到，类似于《异度装甲》或者是《大逃杀》这样的电影就不会在市场上出现，即便是通过了审批也必定会被改得面目全非，丧失了其原本想要表达的含义。曾经就有美国某位大型网站编辑庆幸《异度装甲》在审批过程中并没有对游戏内容进行删改，反观国内呢？这就好似让会计去做管理，不玩游戏的做制作人一样是个必须解决的问题。

目前占国内游戏市场最大份额的就是网络游戏，几乎每个月都会有不同的网络游戏面市，各个代理商运营商均使出浑身解数通过各种宣传手段来吸引大众消费群体，在一片红红火火的网游发展态势下隐含的社会问题却是令人触目惊心。暴力，诈骗乃至重大刑事案件时有发生，其中还涉及到色情，赌博等等。网络游戏的特殊性就要求其必须在严格的管理下方可健康发展，而相关部门并没有对其中的游戏内容进行严格的限制，网络游戏与传统的TV游戏不同，它基于现实社会构建起了一个环境更为开放的虚拟社会，这也对消费群体的素质提出了很高的要求，只是在国内门槛十分低，所以相对的消费人群也就比较广泛，其中不乏教育素质和文化素养低下的人群，他们直接构成了社会问题的最大隐患。当然这里并没有任何歧视的意思，只是客观地陈述一个消费市场状况，游戏中发生的任意PK，血腥暴力等随时都可能转化为现实生活中活生生的案例，使得标榜老少皆宜的网络游戏变得没有那么适合大众。对于游戏中虚拟道具的存在也没有出台任何相关的法律规定，从而引发出诈骗之类的民事诉讼，甚至爆出以性交易换取游戏装备这样的丑闻。而对网络游戏运营商也缺乏严格的管理，一时间流传着"运营商就代表网游世界的法律"这样的话语，不禁让人胆寒。在如此一个无法用传统社会道德价值来衡量的新生物面前，我们能做的仅仅只是眼睁睁地看着它走向错误的道路么？相比之下，日本和现代网游市场的发源地韩国都对网络游戏有着相应的法律条文制约，反观国内网络游戏市场环境之恶劣简直令人发指，其造成的社会问题比起"电子海洛因"时代有过之而无不及。任由不良因素发展只会导致问题越来越严重，当人们开始对此习以为常的时候，法律的道德约束力还能有多大？只希望世嘉踏入国内网游市场后能为整个大环境吹来一阵清风。

三 缺乏理性的产业发展结构

这个标题是泛指，主要是针对目前市场的状况以及其他一些会影响到产业的问题（你也可以认为是我想不到更好的标题）。可以明确看到现在国内整个产业链都存在着很大的问题：摆不正心态，不能为产业起到推动作用，甚至完全没有市场概念几乎已经成为了相当一段时间内不可解决的桎梏。我们应当以什么样的身分和观念来对待这个产业，改变现状以谋求真正的发展？下面笔者将以中村彰宪其中几个实际上涉及到产业结构及制作团队中存在的问题为切入点进行分析。

制作人对市场缺乏概念

可能有很多人会问，一个游戏制作人，要熟悉市场干什么？毋庸置疑，在国内玩家的传统观念里，一个游戏制作人最需要关心的是把游戏做的好玩，但这一点就已经说明制作人对市场必须要有敏锐的洞察力，要在第一时间把握市场动向：现在流行什么游戏，包含什么要素的游戏才会为消费者接受，并为之买单，毕竟游戏不只是被陈列起来的艺术品，它是要赚钱的，公司不可能让你几百万几千万地砸下去却连本也收不回来。一个小组花了两年时间做出了一款精品，但是消费者已经将目光投向了其他游戏类型，那么这款游戏真的就只能当艺术品展出了。而且如此下去，制作公司长期地难以回收成本，自社运营困难又如何能继续从事高额的开发？史克威尔的《最终幻想》系列"可以说是将商业与艺术完美结合的例子，就算国内有些玩家不啻也好，市场给了她最好的回报，消费者们一直给予她支持。也正因如此，《最终幻想》系列"才能保持一贯的高水准一部一部地顺利制作下去，长久不衰。而《莎木》，既不是落伍，也不是另类，而是太超前了，并且也缺乏吸引大众消费的要素，70亿日圆的开发费用就这样打了水漂。至于SEGA从中汲取的经验和教训以及最近公布的《莎木 ONLINE》，那是后话。

制作人往往因为更好的待遇而半途离职，完全没有职业道德；或者往往以离职为要挟，寻求更高的薪水

这个现象应该说是普遍存在于国内的任何行业当中，最主要的原因就是我们的生活水平还远远落后于其他发达资本主义国家，也就是说基本上都还处在一个糊口的阶段。从目前国内从事游戏开发行业的待遇来看，在一些大城市生活仍然不是很宽裕。一贯以来我们IT从业人员的心态就是，我来你这做游戏是委屈了，我要去的是一流的IT企业，最好工作时间不超过8小时，一个月拿个1万还福利优厚什么的。所以你

就得给我加薪，而且还不能少了，不然我就跳槽...恐怕除了那些因真正热爱游戏喜欢游戏而投入到这个行业的，其他这些都难以为整个产业做出什么贡献。为请求更好的薪水而离开这个行业尚可理解，但若是在项目进程中半途离职，其后果简直就是灾难性的，所产生的长期不良影响和风气也不言而喻。此外还有一点原因，就是本身从事游戏开发行业的人员也得不到社会的尊重。去年年底，某著名游戏制作公司上海制作部曾流失一批人才，其中不乏骨干，当时《分裂细胞2》正处于制作的关键时刻。外部机遇的增多是诱因之一。一位员工说道："外部的诱因永远都只是次要的，最主要的还是内因——做得不开心。工作很累，没有得到应有的尊重，创意受到压制，个人的职业发展前途黯淡。"

极度资本主义化，一切都是为了钱

最容易理解的一点，现实中的例子数不胜数，我们的市场炒作完完全全是赤裸裸的资本主义行为，且不顾后果，只要我今天赚了一大笔，还管明天做什么？捞够了钱就走人，其他人见有机可乘自然也来淌一脚，直到把这水淌混了就走，而对这混水的净化工作可是要花不少钱的呀！（笑）这种行为极大地蚕食了制作人们的创造力，只要跟风就能赚钱，我就不用冒着风险开拓市场或者花上好几个月去构思了，还能节省下不少经费，久而久之就会形成一种惰性，古语云："人习于苟且非一日……"不但如此，其对市场破坏力也是同样巨大。一个武侠游戏火了，什么样的武侠游戏都敢出；一个网游代理赚了，十几个代理商蜂拥而至，用尽各种手段来捞一笔，还嚷嚷着："我们的游戏市场崛起了！"战术上的成功，挽回不了战略上的失败，如此之多的作品质量参差不齐，消费者自然不会买账，进而形成抵触心理，造成市场流失，等到以后回过头来想要收复失地又谈何容易？

缺乏向上级汇报的习惯，缺乏交流，也很少听取意见，总是有着莫名其妙的优越感，自我感觉良好，觉得高人一筹



有关这方面笔者也只是从朋友那里听到，在国内的一些制作团队中普遍存在着这种状况，既然不能确定，那么就来讨论一下这种情况会导致的后果吧。游戏的实际制作过程中是很讲究团队合作的，只有各个部门保持着良好的沟通才能将团队效率发挥至最大，如果都是程序员做程序员的，美工做美工的，那么最后的成品将是乱七八糟，更别提对游戏整体风格的把握了。同时这也限制了团队成员之间的经验技术交流，无法提高整个团队水平。不常听取意见只会产生盲目的自大，不能对自身的错误和缺点进行及时的改正。看似这几点基本不重要，但确实起着举足轻重的影响。以上都是存在于我们产业内的问题，仍然属于我们自己可以控制的范围，但若对之加以放纵，听之任之，所发生的问题就不能归咎于鄙人来为自己开脱了。应当看到，国内整个游戏产业还处于起步阶段，其中诸多不合理性业已日益彰显出来，我们所欠缺的，不仅仅只是一个史克威尔。

四 缺乏成型的游戏制作理念

掐指算来，国内从事游戏开发的公司和从业者们也都有些年头了，我们也可以在知名游戏公司的国内分公司海外制作部的名单中发现很多国人自己的名字，他们有些甚至直接参与到国际一线大作的开发中去。国产的国际制作人，听上去似乎我们已经完全可以独立制作出一款令世界刮目相看的游戏，从此在世界游戏制作中拥有自己的一席之地。我们对此充满信心，然而仅仅这样就可以了么？这真的代表了我们真正的开发实力了么？如果对目前国内从业人士进行统计，可以发现他们的学历大都相当高，基本上都是本科毕业，硕士出身的也有，由此看来我们的开发团队能力很强，那么究竟是什么原因使得我们自己的原创游戏卖不出去呢？除去钱和盗版的问题，最大的症结在于大部分人对游戏本身缺乏认识。许多年以来我们都以制作出本土化的游戏为目标，那么什么样的游戏才叫本土化？一定要包括本国文化就算本土化了？这点不然，最近几年来游戏的开发已经逐渐迈向国际化的道路，虽然从电视游戏上我们能见到真正渗透入本国文化的游戏并不多，但是仍然可以很轻易地分辨出日式游戏和美式游戏的区别，这区别主要有三点：一是最基本的制作人理念上的不同，分别拿出一份日本和欧美的游戏企划书就一目了然，日本的制作更注重内容，而欧美则倾向技术，说白了日本大都是制作人在做游戏，欧美是程序员在做游戏；二是传统审美观的不同，角色设定，用色风格，世界观架构上两者有着很大的差别；最后是由于历史文化导致的人文主义思想的本质不同，这是最最重要的，也是最被国内制作人忽视的。它是地区性文化差异最直接的表现，欧美就因奇幻文学的盛行而衍生出AD&D系统。日式游戏则有着东方人独有的细腻、敏感，而欧美则带着粗犷豪放的风格。即使是在日本市场奋斗了如此之久的SEGA，也能看出其至今仍有不少作品还保留着欧美游戏的风格气息。而我们就偏执地认为只有表达本国文化和势力的游戏才算是本土化，对于许多不同题材就很难接受，即使是接受了，很多地方也仍然做不到位，更处理不好定位，历史题材弄成武侠，玄幻弄成偶像，自己都不知道自己做出来的是什么，玩家又怎么知道你做出来的是什么东西？那个武侠游戏泛滥的年代不得不说是缺乏对"本土化"的认识而引发的无奈悲哀。

在本土的游戏制作中还存在着这样一个问题：把剧情放在了至高无上的地位而无法调协整体，这就造成了一种盲目性而无法更好地放眼全局。像《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》这样的作品给玩家留下的最大印象似乎只有剧情和复杂到变态的迷题，从来没有人津津乐道于它的系统、音乐、画面，这是最大的失败。虽然是台湾制作，但是国内整个大潮流都长期倒向台湾。没有一个整体风格的RPG又如何能将其称之为RPG？在具体的系统方面可谓是创意尚可严谨不足，向来水平参差不齐，例如《轩辕剑III外传天之痕》，其整个与战斗相关的系统存在着极为严重的漏洞，使得中后半程的战斗索然无趣，过早地满级，无限无敌这样的话还需要战斗做什么？或许有人会说台湾代表了我们最强的制作实力啊！而且其素质确实相当高。这完全是在自欺欺人，引用国内某知名制作人的话：这就像弟弟发了财，仍然贫穷的哥哥却开始吹嘘自己家如何如何了不起一样。毕竟台湾向来独立于大陆的游戏制作且拥有自己的市场，而我们连自己的市场都守不住。



不久前IDG的调查中表明，目前国内游戏开发最困难的问题是人才，特别是剧本和创意人才极为紧缺，偏偏我们认为在这方面一直做的很好。这是一个美丽的误区，我们的创意仍仅限于小范围的创意，只是一种突然冒出来的小小想法，而不能起到决定性作用，如何扩大这个小创意的价值，提升它的高度并由此形成卖点，这才是最关键的。一个充满创意的小游戏，并不具备多大的市场价值，就像日本到处泛滥的大小同人游戏一样。如何发现创意并挖掘它的价值使其上升到全局的高度贯穿于游戏中，才是一个制作人应当具备的素质。再者就是与剧本创作相关的一些设定，游戏的剧本创作与传统的电影剧本有着本质的区别：前者是互动的而后者是强迫接受的。所以通常我们在研究游戏剧本时应当注意的是其反映在游戏当中的特殊性而不是在传统电影中所



运用到的桥段。在游戏中，剧本并不是一个独立的部分，它是与整体的世界观溶为一体的。通常的电影剧本是属于一个独立的部分，将观众排斥在外去体验，然而游戏最重要的在于互动，这种互动会极大地干预游戏的进程及剧本设定，可以举这么个例子：你一开始设定主角是一个英雄，那么主角就真的觉得自己是英雄了？你能保证他不会去干那些偷鸡摸狗的事？然而这正是很多玩家所乐意去干的，玩家的一举一动可以完全将故事设定打的支离破碎，你得要诱导玩家去在游戏的进程中体验感受到故事，让他觉得这个故事是某种程度上是合理的可接受的。试想你用刀不停地砍一个NPC，而这个NPC口中一直不停地重复"你好，这里是XXX" 那么玩家会产生一种什么样的感觉？如果你限制玩家的行为的话，那么就是等于在扼杀游戏的本质内容。来看EA的男气系统，其实就是一种对整体剧情影响不大的选择分支，根据选择则会影响剧情及玩家的评价，这就是一种积极的鼓励，我不能阻止玩家去做偷鸡摸狗的事，但我可以诱导你不去做，这样玩家在选择分支中根据选择可以得到不同程度的结果，对分支的选择就是玩家自己的选择，让玩家通过自己的选择来成为英雄，这比普通的纯粹用剧情莫名其妙地反转立场要高明的多，玩家可以明确地感到自己做的选择带来的结果。这点使得游戏剧本的策略提升到很高的程度，也令玩家可以更投入到这个世界和剧情当中，玩家的感情被充分地调动起来，从被动感受剧情变成主动去操纵剧情。然后是对角色缺乏概念，玩家不可能主动去接受你分配给他的角色，你必须要从心理上为玩家制造一个镜像(*注，见文章结尾)，这个镜像对玩家的自我认同的寻求起着积极的回应作用，使得玩家在最初便带入了主角的身分当中并获得了在游戏世界中的被认同感，以他者的身分生活在面前的屏幕当中，自此开始，玩家在游戏中的一举一动都会映射到主体中来。以此为基础，才可能从一大堆数据构成的东西中找到在现实生活中的等价物，譬如成就感，社会存在感，权利感等其他本源性的快感。角色富有各种各样的个性是附加价值，《塞尔达》系列"万年主角林克从来没有一句台词，可是玩家们却能普遍接受这个角色，这时林克就成为了玩家自己，对话成了引导，不用去为主角准备什么强制的台词，给玩家宣泄自己感情的场所才更重要。Activision的设计师与剧情作家大卫·弗里曼在关于游戏的剧本创作时提出了以下几点：

1.把故事溶入到游戏当中，让故事变得可玩。

2.让玩家感受到世界观的存在。

3.创造玩家与NPC，NPC与NPC之间复杂的感情冲突。

4.找出所有可能影响玩家的地方，以及可能达到的影响程度。

5.找出玩家可能影响游戏的地方，以及可能达到的影响程度。

6.放入能够引导鼓励玩家完成整个游戏的要素（而不是在一段时间过后拿着手柄打瞌睡或者直接关机 ^_^）。

最后是关于游戏性，这个问题太过笼统，难以具体地解释。在目前国内的制作人和从业者当中对游戏性的认识也仅仅限于一个模糊的概念。他们没有多少基础，仅有的可以称之为理念的东西也只是长期接触游戏的积累，不像国外的制作人那样有经过专业的培训和大量制作经验的积累。日本一个游戏企划要经过长达4年的专业培训和多年的磨练才能成为一个合格的制作人，注意这只是合格而不是优秀。而国内基本上都是进了公司后才开始进行极为有限的短期培训。没有坚实的基础也就无从谈起快速地成长。只能由个人的理解和实践来完善（笔者曾经试图对其进行简单基础的结构分析，但最后的结果还是无法面面俱到，有兴趣的读者可以去九城电玩或者是STAGE1论坛搜索我的帖子）。

游戏是一种大规模合作的产业，一个制作人，必须要明白如何去寻找资源，挑选资源，分配资源，统合资源，使整个团队可以以最高的效率去运作。只有当他自己头脑中有一个成型的游戏制作理念时，他才能达到这几点，去平衡一款游戏中剧情、系统、画面、音乐的关系，进而把握住整体风格。这样的原创作品，才能够配得上"本土化"的要求。即使不能成为一鸣惊人的精品，也能保证游戏的素质赢得口碑。然而现在的事实情况是：我们的游戏制作不是缺乏变通，而是太有变通了，这个项目从头到尾就没有彻底决定好的东西，今天程序员说这里要改，明天美工发话那里不行，改来改去最后游戏面目全非了，资金也没有了，怎么办？就此作罢。这给人的感觉就是像在做民工活而不是技术活，无法有效地协调团队运作，其结果只能如此。我们的游戏制作，还只是一个0。

曾经盛传着这样一种观念，中国的游戏制作要想迈上正轨，只有一条路：代工。其中颇有几分道理。如果我们只是依靠自己的开发经验不断积累的话，一没有资金让我们挥霍，二来我们也未必就能积累下多少有用的东西，三是缺乏与国际顶级制作人和国外优秀制作团队的交流。通过代工我们可以直接吸取别人的经验，直接参与到国际一线作品的开发中去，让别人的经验成为自己的并为我所用。但其作用终究有限，始终缺乏自己的制作理念，做出来的东西不是和别人相似就是让人想起FOLLOW CONCEPT（简单来说就是跟风抄袭行为）。没有自己的东西，怎么说也还是白搭，我们必须要靠大量的经验来提高自己的制作水平，我们必须要创造自己的风格和思维方式来制作自己的游戏。进路已经很明朗了，问题是在于走完它需要多少时间。

五 缺乏完善的人才育成体制

综上所述，限制国内游戏开发水平的最本质的原因是我们缺乏一整套对相关人才的培育机制。游戏开发是一项要求专业能力相当高的行业，传统的教育课程已经无法满足在实际过程中对专业人才的需要，现在人才的需要求仍是依靠传统的学科毕业生来满足，并且由于国人传统的教育思维：好的程序员就肯定是名牌大学毕业的，名牌大学肯定是读书好的，读书好的肯定是平时不怎么玩的，结果造成这些人可能能力很强，但却并不适合做游戏。由于产业发展不成型，得不到重视自然也就没有大学会设立专门的游戏相关学科。而在欧美早已形成了一整套相关的人才教育机制。日本大阪电气通信大学也在2002年率先在日本正式成立了专门的游戏开发课程，这些都对欧美和日本的电子游戏产业的未来起着积极的影响。至今我们仍然停留在靠对新入职员进行短期培训的状态，这些人大多数对游戏制作缺乏具体的认识，不具备专业素养且匮乏独立创造力，从而使得整个行业市场竞争力底下，其严重弊端也日益凸显出来。过去一段时间里日本一些厂商为降低成本而招募只经过短期培训的学员给整个行业带来了很多负面影响。由此可见，人才的培训对于整个行业水平起着至关重要的作用。



国内很多从业者自视甚高，过分地高估了自己的实力，现在必须得把这种观点改一改了。我们与别人落后的差距不仅仅是一个层面那么简单，如若不能立体地去分析整个局势，最终只能在盲目的自大中走向消亡，成为别人的附属品。或许是危言耸听，但是未来又有谁知道呢？随着越来越多的国际大型游戏公司在国内成立了制作基地，对游戏制作人的需求量也日益增大，同时也对人才提出了较高的素质要求。

传统的手工作坊式的人才培训体制已经无法适应产业发展的需要，我们的人才必须与国际一线游戏制作接轨。值得欣慰的是，国内也出现了类似上海托普信息技术学院，方正育乐等专门院校开始向社会各界公开招生，使得有志踏入游戏开发队伍中去的年轻人在从业之前可以得到专业化的教育，强大的师资力量保证了学员能够学习到国际顶尖的技术知识和相关理论，大部分学员对此也表示出了充足的信心，而且学校本身也给志同道合的伙伴提供了交流的空间。然则，面对目前的产业发展速度并保证制作水平与速度相呼应，这也仅仅只是杯水车薪，对于制作方面基本仍处于零的我们来说，必须要打好坚实无比的基础才能保障未来的发展空间，仅依赖于为数有限的专门院校仍是不够的，这需要政府支持我们的大学普遍开设游戏制作学科来为产业注入新的动力。还有一点，我们可以看到现在玩家的素质越来越高，时而迸出一些优秀的想法，有的甚至已经形成自己独到的制作理念，那么是否可以行之有效地发掘这些潜在资源，甚至将他们其中的佼佼者培养成未来行业中的中坚力量呢？

六 缺乏成熟的销售渠道体系

在国外，游戏的销售渠道向来是由硬件商来开拓，在经过了SONY和任天堂等硬件商不断的努力才换来了这在整个游戏销售中最重要的一环，在游戏天国日本，新发售的游戏除了可以在小卖店中买到以外，像7-ELEVEN,FamilyMart,SUNKUS,スリーエフ这样的连锁便利店中都有专门的游戏贩卖区，这为消费者提供了极大的便利，也潜移默化地增强了大众对游戏的认知和接受能力。相比之下，国内游戏公司没有财大气粗的硬件商在背后支持，只能靠自己的力量来发展就显得势单力薄了。想要游戏能够溶入日常社会生活中去就必须得使其像其他日用消费品一样可以便利地让消费者购买。目前国内的玩家想要买游戏，基本上只有到游戏店去购买，尽管在一些大城市也有书店同时进行少量的游戏销售，但也仅限于电脑游戏。传统的TV游戏行货市场方面，SONY则通过自己现有的专卖店进行行货游戏的贩卖，购买条件的不便也影响到了其市场发展规模，游戏成为了精品柜台中高不可攀的陈列品。而神游的做法就显得大胆的多，在一些大型商场或超市设置神游加油站，一方面有效地杜绝了盗版，另一方面也提供了购买的便利性，至于其销量并不见好的问题，只能说是大环境未成熟所致。

长久以来国内的玩家为买不到游戏而困扰（当然不是指盗版），消费水平的提高使得对正版软件需求量的增大带来的却是庞大的水货销售体系，而这正是为硬件大头们所不容的——他们无法在游戏的实际销售中获利。实际上国外一般都是由硬件商将软件出货量分配给各大零售商，然后从获得的利润当中赚取提成。但反观现在这种水货销售体系已经成熟，大小卖店都在进行着水货游戏的贩卖，而且消费对象庞大。小孔姐姐提到过的收编水货销售队伍扩充势力的看法我相当赞同，目前两家正式开拓国内市场的硬件商之一SONY是因为消费对象的关系而无视他们的存在，这其中是否还有其他的因素就不得而知了；而任天堂神游则充分认识到了这个体系的价值并加以利用，经常在不经意间路过的小卖店里赫然看到神游相关的销售。曾经有人开玩笑地说这是水货小卖店的伟大胜利，至少确实证明了现存的水货体系可以发展并将其导入正轨，神游的这一做法也令玩家普遍认为它比SONY来得有诚意得多。对于市场的开拓不能过于计较一时之利而影响大局发展，在发展销售渠道时只想着尽早在其中赢利而不顾将来，最终只能引证中村彰宪的那句名言——完全的资本主义。

七 缺乏足够的大众消费能力

钱，钱，又是钱，干吗老提钱？这不伤感情嘛！没办法，这是事实，没有利润的话没有人会愿意陪你一起跳河，没有经济支持又何来的产业发展？消费能力在我国确实是个无法回避的问题，长期以来国内玩家对游戏的选择只有两种：正版或盗版。可能PC玩家可以在第一时间享受到廉价的游戏软件还好些，而TV玩家若要支持正版则要付出高昂的代价，毕竟，5元和500元的差距整整有两个零。对于主要是学生族的玩家来说支持正版是件很困难的事，可能有些大学生玩家和已经工作的玩家还会从每个月的生活费中省吃俭用下来一部分用来购买自己虚幻的游戏，而更多人则会毫不犹豫地选择盗版。从目前作过的一些调查来看，国内玩家普遍能够接受的价位基本在100－200之间，即便如此还是有人难以负担，这里还有一个没有正版消费意识的问题。估计大部分玩家都多少有些鄙视行货PS2不能兼容日版软件的问题，实际上SONY的做法无可厚非，这样做的话就意味着SONY不能将行货日版软件的价格定得太高，那么就必然会导致在中国发售的低价软件向本国回流导致市场混乱一发不可收拾，这也是为什么SONY将自己在大陆的消费群体定为白领阶层的原因——他们可支配的金钱空间更大。可能还有一部分人群会“义正词严”地说：“这是在中国，你不便宜不降价我就是不买你的，国情就是这样子的哟！”换句话说，难道就是要厂商牺牲自己的利益来讨好一个没有什么消费能力的市场？这就好比一个村子就我家穷，所以你们都要无偿照顾我一样令人觉得荒谬。游戏本来就是非必要的娱乐消费，享受它需要付出较大投资。你有钱可以选择享受这种娱乐，也可以因没钱而放弃这种娱乐，如果没钱还要享受并且一边玩一边咒骂厂商丧天良那就是纨绔了。问题在于你自己而不是厂商，我想厂商宁可放弃大陆市场也不会置自身安危于不顾。国外发达国家的消费水平都很相近，而中国的经济建设仍然处在发展中，只有当我们的消费水平上去了，才能真正得到国际市场的尊重，获得同等的待遇。游戏公司有了更多的资金，也就能为我们自己的游戏制作提供更大的空间。



▲70000型PS2在日本游戏业界引起了一定的重视，而PS2已经向中国发售，取得的成绩大家“有目共睹”，中国游戏市场的艰难自有其特殊性。

每当笔者越深入研究这些问题，越发现这其中的种种问题之间存在千丝万缕的联系，可谓是牵一发则动全身，很难想象一直以来国内的游戏产业就是如此的混乱，想解决这些问题无法一蹴而就，只能依靠市场大环境和政府调控来慢慢改变。中国游戏产业的崛起必定是一个漫长而沉稳的过程，终有一天，我们可以在世界游戏制作团队中拥有自己的一席之地，这需要几代人为之付出不懈努力。也有可能，中国的游戏产业就只能维持这种状况甚至逐渐沦落为别人的代码机器，可未来又有谁知道呢？但是路在我们脚下，它充满荆棘与危险，不安和动荡，它通向何方？不要问，走便是了。

注：镜像阶段——1936年拉康（Jacques Lacan）在马林巴德举行的第十四届国际精神分析学会年会上发表了作为其学术基础的镜像阶段论。镜像阶段是指自我的结构化，是自己第一次将自己称为“我”的阶段，就是通过我认同在我外部的形象，把我自身构成一个具有整体性的肯定的形象的过程，而且由于与作为镜像的他者的认同，人便在他者中体验自己，走上了映射在他者幻想上的人生。在游戏中玩家再次回归到原初的“无”，急于寻找镜像来确定自己的位置，由于对某个角色的可操控性和认同性（包括样貌，性格，能力等）带来的带入感使得玩家认同在这个虚拟世界中的镜像并等价为自我。因为游戏世界的多重性（每款游戏都有自己独特的世界），这个镜像也不是惟一的。

经过了短暂的国庆假期后，各位学生朋友们一定又重新回到严肃紧张的学习生活中了吧？在升学竞争愈发激烈的今天，一所好的学园无疑是莘莘学子们憧憬的究极胜地。在这里，D·S特地为大家收集了几所名校的资料，希望能够助您起到参考作用——千万不要忽略下面这些学校的档案，那可都是您在各类《升学指南》里检索不到的哦。



学海无边，Game是岸

——游戏世界名校导航

文 D·S



青春学园

校址：东京某处（《网球王子》）

学校概况



青春学园是东京地区著名高校之一，筹建时间不详，但近年来因在日本青少年网球大赛中频获佳绩而声名鹊起。目前，青春学园已成为网球专业设备齐全、运动人才辈出、师资力量雄厚及因训练成绩显著而声誉远播的体育重点学府。

青春学园的运营方针十分明确，它首先确立了网球学科在学校发展中的核心地位，并注重学科间的交叉、渗透与融合，形成了高层次、多规格的人才培养格局——譬如弹跳力远超灵长类生物的菊丸英二及生化武器专家乾贞治便是复合型人才的典型代表。经过多年的人才出口累积后，该校现已成为一级学科"逆天学"博士授予权单位。



多年来，学园始终重视师资队伍建设，培养造就了一支个体素质强，群体实力雄厚的网球队伍。其中包括具有魔法结界"手冢区域"能力的网球部部长手冢国光，高速吊球轨迹宛若月牙弧光的副部长大石秀一郎，回击球落在对方半场后依然能反弹回自己手里的"天才"不二周助，弹跳能力逾两米且可直接将对手扣杀到担架上的人间凶器桃城武，必杀技"究极燃烧波动球"宛若一发激光炮（光柱直径约半个球场）的十佳少年河村隆，能让网球横向飞出球场后再旋转到对方底线的"蝮蛇"海堂薰，以及刚才提过的菊丸英二和乾贞治。这些少年虽然不过是国中生，但其惊人的体质和各类必杀技却完全颠覆了传统物理学理论，这便是青春学园的伟大之处。

好风凭借力，扬帆正有时。在新的世纪里，青春学园乘体育事业蓬勃发展之东风与时俱进，正在加速综合性的教育、训练，向世界一流网球学园的发展目标迈进，为培养出更多不可思议的怪物……哦不，是更多天才少年而努力！

著名讲师

龙崎瑾：以严格教学著称的欧巴桑，不过据说年轻时可是美女哦。



▲轻松的练习气氛是社团的一大特色。

课程设置	练习要求
发球课	球速不得低于肉眼可分辨的程度。
击球课	不得令对手的球拍在回击后依然完好无损。
削球课	球落地后不得反弹。
扣球课	地面上出现的凹洞不得浅于5cm。
心眼课	闭目战胜对手。
营养课	调配出的营养饮料要具有一击必杀效果！



学生代表

越前龙马：性格超拽的一年级新生，因绝佳的技术和深不可测的潜力被手冢部长视为未来的"青学之柱"，他的隐藏超必杀技"觉醒之证"简直是对唯物论赤裸裸的挑战。



兄弟院校

不动峰中学　冰帝学园

入学手续

将温布尔登、澳网、美网、法网及大师杯赛的全部冠军奖杯堆在校长室门前，如此或许能勉强获得面试资格。



校规醒目

平时不要靠近比赛中的网球场，否则如造成伤亡属不可抗力因素，保险公司及校方均无须承担任何责任。



光辉高中

校址：光辉市（《心跳回忆》）

学校概况



光辉高中是日本教育部直属的“青春期启蒙教育工程”重点高校，并致力于体育、物理、影视、剑道、报刊等特色人才培养和科学研究。由于校内美女如云，因此成了以卡伦为首的“群狼”恨不能挤破头皮钻进去的究极梦幻学府。

种植在校内的“传说之树”是校园的一大特色，而且它还有着一个古老的传说：如果在毕业的那一天，男孩能在校园中央的那棵古树下得到女孩的告白的话，那两人便会得到永远的幸福。因此每到毕业典礼时该树下便人满为患，众多猛男齐聚一堂翘首期盼，更有甚者因争夺地盘而大打出手，实乃一大景观是也，诸君切莫错过。



进入这个学校，学生平时要处理的事情不仅有理科、文学、艺术、运动等，还得时刻注意自己的容姿与压力，更要密切关注是否有“流言炸弹”出现，否则一旦出现意外而产生连锁反应，后果则是灾难性的，很可能你的数年心血会就此付诸东流。想当年D·S就读光辉高中时便是因为过于花心的缘故，导致毕业前夕如涉雷池，终于有一晚女孩子们扔来的炸弹集体引爆，仿佛多米诺骨牌一般在我头上炸开了花，待得第二天在学校见面时，她们眼神里的风花雪月早已不翼而飞，皆换之以来报杀父之仇的架势……此节出自《D·S恋爱白书》的“黑历史”一章，望各位正在茁壮成长中的小伙子们引以为戒呀。


▲纵使你落个被万人唾弃的下场，树下依然会有女孩在等待着你，这便是本校的伟大之处。

学社是光辉高中的重要组成部分，可以毫不夸张地说，如果没有参加社团活动的话，那么你入读光辉高中的意义便失去了一半。若想和女孩子们发展密切关系的话，加入共同的社团无疑是事半功倍的妙策。不过惟一要注意的是体育部在每月的第三个星期三都会进行特别训练，如果缺席的话，你的学部资格可是会被即时取消的哦。

著名讲师：不详

社团设置

数学部	文艺部	游泳部	音乐部	电脑部	话剧部
美术部	科学部	足球部	篮球部	网球部	棒球部



学生代表

藤崎诗织：成绩优异，才色兼备，体育万能……总之是个完美到令人恐怖的女性，有这样的女朋友到底该算是幸福还是不幸呢？

兄弟院校

响之高中　　萌树高中

入学手续

持有单身证明并具有三年以上的“扫雷”经验。

校规醒目

放学时轻易不要约女孩子一同回家，否则你要么会被炸飞（流言炸弹），要么会被砍飞（以狼王卡伦为首的“** 亲卫队”）。

巴拉姆学园

校址：巴拉姆岛（《最终幻想Ⅷ》）

学校概况



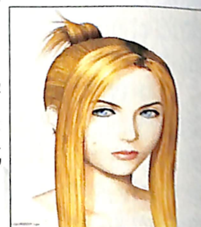
巴拉姆学园是一所以培养雇佣类军事人才及高级特工“SEED”为教育目标的高等院校，建校至今已有十余年的历史，由魔女伊迪娅的老公希德先生一手操办。

该校办学严谨，师资力量极其雄厚，学员上课时每人均备有独立的多媒体阅览器，并由学园教学网统一管理——当然，并不排除突然从里面蹦出两只召唤兽的可能性。此外，学园内部的各类生活设施一应俱全，其中包括现代化的图书馆、训练中心、运动场、舞厅、医务室、食堂、宿舍等，惟一美中不足之处在于设计学园时似乎忘记了修建厕所……不过这种小事请您无须介意。

巴拉姆学园办学思想端正，培养特色突出。经过几年的努力，逐渐形成了以“个性化人才”为培养目标，以“全能型SEED”为培养特色，以“召唤魔法与军事训练相结合”为培养模式的教育理念，并在教学工作方面取得了令人瞩目的成绩。现在，在世界各国不间断的军事纷争中，几乎每个战场上都可以看见SEED们的影子——或是活人，或是死尸。


▲学园间经常合作开展联谊活动。

学园非常重视教育的国际化，经常开展国内外的教育学术交流活动，与加尔巴迪亚、托拉比亚等国家的高等院校及企业团体均建立了友好的合作关系。每年都有知名专家学者来校讲学，并且他国还会派遣一批优秀的学生来该校进修及攻读学位，只是学生的个人素质略有问题，譬如来校第一天便迟到或是在学园里迷路……



著名讲师

奎斯缇丝：以美貌和智慧著称的年轻教官，在学生中有着极高的人气，甚至拥有自己的“Trepe 俱乐部”。对某些人而言，单是为了一亲她的芳泽便足以成为入读巴拉姆学园的理由！

院系设置

格斗系	枪刃	长鞭	三节棍	双刀	徒手格斗
射击系	手枪	冲锋枪	狙击枪	鱼叉	回旋镖
魔法系	抽取魔法	召唤魔法	青魔法	属性魔法	时空魔法

学生代表



斯考尔：毕业于格斗系枪刃专业，沉默寡言的SEED精英，艾斯卡天空都市总统拉格纳的独生子，具有无与伦比的战斗力及一定的领导才能。虽然有很多同学立志要向这位伟大的学长看齐，不过据目前的情况看来，大多数人只是在脑门上划了个疤而已。

兄弟院校：加尔巴迪亚学园、托拉比亚学园

入学手续

来到希德校长的办公室内申请，如遭拒绝便拿水果刀从自己的右额到左鼻梁狠狠地划上一道，假如善良的他依然还在犹豫，那么下一刀的位置便改为从左额到右鼻梁。

校规醒目

平时出外行走要常备一包卡牌以备不测，因为经常有人会恶狠狠地把你拖到某个僻静角落，然后掏出一把怪物卡片对你大吼道：“来战吧！”这时你必须懂得自己别无选择。

樱花中学

校址：荒川建设省（《三年B组金八老师》）

学校概况



樱花中学本来是一所默默无闻的学校，但却因为一位传奇教师的加入而变得家喻户晓，想必大家都早已知道了这位教师的大名：坂本金八。随着电视剧《三年B组金八老师》在日本国内的热映，樱花中学成了无数师生心目中的圣堂。

预备今年入学的同学们注意了，金八老师因积劳成疾，目前正住院接受治疗中。不过大家尽可放心，接过这个教鞭的见习教师松本满天曾经亦同样是金八老师的弟子，在教学造诣上颇得真传，应该不会令所有人失望。不过他的形象么……似乎也同样来自金八老师的真传，请女孩子们还是不要期望过高吧。



▲问题学生们的怨念可是很可怕的……

学校的师资力量同样不容忽视，其下设的文学院、历史馆、音乐厅、美术室、外语吧、化学室、体育场等均是大手笔投入的产物，形成了多层次的办学格局和教育体系，远超同类中学水准。最令人惊讶的是，学校现在仅有职工12人（含门卫），却能发挥出多学科、综合化的特点，并在金八老师的感化下陆续开设出人文科学、社会科学、自然科学、教育科学这四大高级教程，当真令人叹为观止。

不过，虽然教师们作出了很大努力，但校内的问题儿童依然层出不穷，其中尤以3年B组为甚，别看这个班级的学生仅有二十来名，但几乎每人均存有不同程度的逆反情绪及麻烦问题，使教育工作的开展变得极为棘手。尽管新教师松本满天信誓旦旦地要一手扭转乾坤，但他在这充满未知与凶险的道路上究竟能走多久呢？学校的发展又是否会因为金八老师住院而停滞不前呢？一切似乎都要依学生们的脾气而定了……水能载舟、亦能覆舟，果然是硬道理。



著名讲师

坂本金八：前些日子，据一份来自日本青年教师的“心目中的教师形象”调查表显示：金八老师以高得票率击败了名列榜眼的鬼冢英吉。至少这说明日本未来的教育状况似乎并没有想象中那样无可救药。



课程设置

数学	英语	社会	物理	音乐	体育	保健	心理卫生

学生代表

月山美关：有些迟钝的单细胞，常常无意间惹出各种麻烦，但为人心地善良，除了学习成绩“有点”差外并没有什么缺点。



入学手续

强迫自己成为问题少年，这样他们对你的兴趣会远比正常学生多得多。

校规醒目

不走寻常路。

天照馆高中

校址：日本静冈县（《东京魔人学园》）

学校概况



天照宫属下的学校。表面上，天照馆只是一所普通的高中，但实际则是一所以培养镇守人候补为宗旨的场所。

自古以来，在这世界上就有着被称为天魔的暗之存在。为了与其对抗，当权政府将全国的灵能者召集至圣峰富士山，而这些为了封印天魔而不断战斗的人们，则被称为“镇守人”。时光流逝，斗转星移，一转眼世间便已渡过千年时光，但天魔与人类的战争却始终在历史的里侧持续不断地进行着。就这样，以保护和培养镇守人为宗旨的天照馆高中随着一批批年轻的异能者入学而逐渐强大起来，宏大的战争也开始缓缓拉开序幕。

天照馆高中的学生都具有隐藏能力“魂神”。所谓魂神，指的便是他们体内潜藏的守护神，在战斗时可将其召唤出来协助自己一同进行战斗。由于每人的特质差异巨大，因此魂神们亦种类繁多、光怪陆离，使得冷不丁进入学校的外人大都以为自己误入了魔幻动物园。

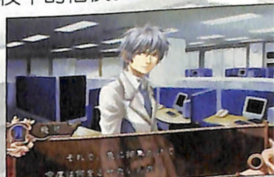


天照馆以学生自身意识为优先考虑，并尊重他们的选择，所谓的讨魔活动，实际上就是将天魔所造成的超自然灾难镇守住的行动。天魔，即是指以天为敌，自黄泉之国来到人间的魔物。天魔是人类心中黑暗面的实体化，而其中也包括某些堕入黑暗的神灵。由此可见，该校学生的学业压力还是蛮大的。

学校的另一大特色便是对学生们的感情流露采取了严格控制，每人只有“恼、怒、悲、冷”四种否定情感及“友、慕、乐、优”四种肯定情感可供选择，因此校园纪律严明，彻底地贯彻了“团结、紧张、严肃、活泼（仅限战斗）”这四项基本原则，堪称同类院校中的楷模。

著名讲师

山吹夏子：对学生极为和蔼可亲，到了关键时刻总能发挥其天照乡特殊镇守人的身分指导学生保卫学校，在学生心目中是个大姐姐一样的人物。



▲学生上课时发言积极主动。

课程设置

各种攻击技、防御技、回复技、普通技、魂神技等，总之是除了学习之外的一切事情。



学生代表

伊波飞鸟：执行部的二年级学生，虽然个性沉稳（其实是由玩家自己决定的），属于不太引人注目的那一类，但其体内却隐藏着巨大的潜在力量。

魂神：山王·鹿跳。

兄弟院校

月咏学园：月咏宫属下的学校。虽然与天照馆同样是以守护世界对抗天魔为己任，但立场和思想却有着巨大的差异。相比以“镇守”为目的的天照馆，月咏学园却以“屠戮”为主要手段。月咏崇尚的是强大的力量，以“制造”精神和肉体都突破极限的镇守人为宗旨。在月咏进行的历次讨魔活动中，无一不是将所有的天魔都斩杀殆尽。

入学手续

骑着魂神进入校园。

校规醒目

时刻要与同学们保持良好的关系，否则战斗时就别抱怨没人援护。

热血高校

校址：不详（《热血硬派》）

学校概况



大概是唯恐遭到诸不良高校的围剿，热血高校至今仍没有向外界透露具体地址。具可靠情报透露，热血高校表面看来虽是普通高校，实则由警视厅直属，为全日本警务机关培养刑事侦查和刑事科学技术专门人才的秘密警校。校园内部优美整洁，为读书治学的胜境，而至于校外嘛……不良少年们尸横遍野的情景则比比皆是，大家权当见怪不怪吧。



建校数年来，在警视厅领导们的关怀下，学园继承与凝聚了刑事侦查和刑事科技的精华，创建了适应治安工作需要、具有鲜明特色的办学形式和管理模式，以“热血、汗水、友情、夕阳”为校铭，以“暴力是解决问题的惟一方式”为校风，为警务机关培养了大批优秀专业人才。如今警校学子遍布街道各处，有的化身飞车党领袖，有的成为黑社会龙头，为维护社会治安和人民群众的安全做出了卓越“贡献”，学园也因此被誉为“正义使者的摇篮”。



热血高校坚持以热血为中心的教学、运动、办案相结合的办学模式，使教学质量和办学水平不断提高，同时也加强了学生们的身体素质。近年来，学园广泛开展高校间学术交流，与周边高校的各类不良社团建立了“友好”的合作关系，每周都会有外校学生手持球棒或哑铃将摩托车横在校门口等待赐教，考虑到礼尚往来的因素，热血高校也同样常派出学生到校外深造，同时免费发放绷带、伤药若干，当真是体贴至极。


▲人挡杀人，佛挡杀佛！

德、智、体全面发展是该校学生的一大特色，他们在历届全国和地区性散打、射击、田径、球类以及摩托车驾驶等项目的比赛成绩均保持前列。在新的学期里，热血高校师生员工振奋精神，锐意改革，抓住机遇，开拓进取，立誓以全新的姿态去迎接新的挑战！

著名讲师：暂无（住院治疗中）

课程设置

散打课	三角跳	冲刺拳	骑伏掌	旋风腿	扇耳光
球类课	足球	篮球	排球	棒球	躲避球
驾驶课	单轮车	自行车	摩托车	汽车	火车

学生代表



国夫：不良少年的总头目，经常带着一群小弟肆无忌惮地招摇过市，每次街头群殴几乎都少不了他，超速飙车更是他的拿手好戏，好孩子们千万不要效仿。

兄弟院校

冷峰学园　清金女子高校

入学手续

慢条斯理地将三块砖头堆到校长的办公桌上，然后一掌全部劈裂。

校规醒目

拳头是检验真理的惟一标准。

练武馆

校址：不详（《战国无双》）

学校概况



自日本战国时期便已修建的练武馆，全名不详，以向各大学培训新武将为己任，虽然成功率不高，但出产的猛将无一不是一骑当千的强者，广泛活跃在虚幻战国历史中的各大舞台，时间跨度达数十年之久。

该校的授课期限为一年，在这十二个月里，每位学员均可在月初挑选一门课程作为当月练习项目。可不要小看这些项目，里面出现的培训员可都是管杀不管埋的主儿，一个不留神搞不好就得弄个“论外”的下场，学校严格的教学理念由此亦可见一斑。由于此校久负盛名，使得许多战国猛将均慕名前来做特约嘉宾，而且还是突然乱入的那种，能力颇高，杀伤力巨大。但由于通常情况下嘉宾们都携带有珍贵礼品，因此建议大家不要轻易放过这难得的一面之缘。譬如当你在“剑豪”的特训中冷不丁撞见前田庆次时，你的第一反应不该是开心地掏出签名本，而是撸起袖子揍他一顿。


▲学员们的噩梦——前田庆次。

同大多数著名学府一样，练武馆也同样着重于复合型人才的培养与锻炼。为了使学生们得到更广泛的修炼空间，学校设置了“剑豪”、“突破”等顶尖的七个特训项目供新人选择。而且，为避免偏科的现象发生，学校给科目设计了升级系统，当某学生持续练习同一科目且成绩尚佳时，该科目便会对此生进行百般刁难并提出更苛刻的要求。例如一个新武将在“初级”级别下可能会在练习场笑傲江湖，而到了“特级”里则会被突忍一击必杀……总之，所有的一切都是为了使学生们能尽早适应考场上可能出现的各种突发状况，以及通过最后织田、武田、上衫、德川、伊达、浅井、今川、北条、本愿寺八所名牌大学提出的各种考试内容——这也是练武馆最后的毕业考试。

最后，希望没能通过登用考试的同学们大可放心，该校的葬礼向来是以体面厚道而著称的。

著名讲师



谜之老人：被学生们称为“师匠”的这个老家伙有时居然会拿出毒药来强迫大家吃（体力上限与无双上限各减10），实在让人怀疑他的教学动机……

课程设置

剑豪	突破	马术	刚弓	心眼	舞斗	奥义

学生代表



D·S：咳咳，超绝美型的D·S大人在此华丽登场了，采访的可以，拍照的不要。什么，您问刚刚被突忍击飞出场外的那个家伙怎么有点像我？……这个，嗯，其实……今天的天气还是不错的。

入学手续

要有一张标准的扑克脸和一副更标准的犯罪相。

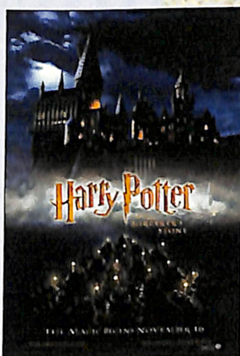
校规醒目

休息是为了走更远的路，然而多“休息”几次就得走上不归路……

霍格华兹魔法学校

校址：英国北部某小岛（《哈里·波特》）

学校概况



因为霍格华兹周围被被施了魔法，所以普通人是看不到这所学校的，当他们经过此地时，会忽然记起似乎有什么事要做而离开，又或是只能看见一块荒地和一个“危险勿入”的牌子。

霍格华兹共分四个学院，分别是葛来分多(Gryffindor)、霍夫帕夫(Hufflepuff)、雷文克劳(Ravenclaw)和史莱哲林(Slytherin)，一年级新生入学后的第一件事情就是戴上分类帽(Sorting Hat)，分类帽会使你知道自己该属于哪一个学院。四个学院都有各自的代表颜色与动物，这一点可以轻易地从不同的校徽上辨认出来。

霍格华兹魔法学校是在大约公元900年的时候由四位巫师联合开办的，上面提及的四个学院便是以他们的姓氏冠名。他们曾经愉快地合作了五年，然而不久后史莱哲林提出了“来霍格华兹的必须是血统纯正的巫师”这个观点，因此与葛来分多发生了争执，最后负气离开，下落不明。



四位大巫师留给后人一枝具有魔力的鹅毛笔，这枝笔每年都会自动探测出有哪些具备魔力的小孩出世，然后把他们的名字写到一本大大的羊皮书上。当这个孩子满11岁时，副教授麦格便会以各种方式通知他（她）来入学。所以，如果你哪天发现邻家的小狗给你叼来一个贴着霍格华兹火漆的文件夹，请务必保持镇静与仪态。



不过，学生的安全问题一直是该校始终存在的最大隐患。例如魔法世界里的大坏蛋伏地魔，法力高强的他想要统治整个魔法世界，然而天晓得他的脑袋别到了哪根筋，放着N多事情不做却偏偏和这所魔法学校过不去，这份屡败屡战的勇气实在使人敬仰万分。此外，穿梭在各学院间的幽灵在校园里组成了一道颇为亮丽的风景线，如果您胆量够大的话，欢迎在夜间来随时参观。

著名讲师

阿布斯·邓不利多：霍格华兹魔法学校的校长。被公认为当代最伟大的巫师，戴着半月形的眼镜，银白色的胡须长到可以塞进腰带里，是令人敬仰的长者。

课程设置

天文学	药草学	魔法史	魔药学	符咒学	变形学
黑魔法防卫术	飞空术	占卜术	奇兽饲育学	麻瓜研究	古文字研究

学生代表



哈里·波特：作为目前名气最响的小正太，他的特点就是敢于主动去迎接任何挑战——譬如各类命令禁止的校规。

入学手续

在每年九月去国王十字车站（King's Cross Station）的九又四分之三月台去搭乘霍格华兹快车，即可直达学校。（伦敦确有此车站）接下来的事情就得看您的造化了。

校规醒目

不要去打扰睡梦中的龙。(Never tickle a sleeping dragon)

热血私立学园

校址：日本各地（《私立正义学园》）

学校概况



“热血私立学园”是六所学校的统称，互为死对头的它们在教学理念上究竟有何区别呢？请看下文。



太阳学园

生源主要以本校初中部毕业生为主，采取笔试、面试的形式择优录取。由于为了尊重学生的个性，比起笔试成绩更为重视面试或课外评价。教育方针是“自由的校风培养自由的学生”，即让学生不受繁琐校规的束缚，尽可能按照自己的意愿度过校园生活。



五轮高校

五轮高校以“培养拥有健全的精神与强健身体的奥林匹克选手”为理念，通过体育锻炼使学生全面发展，并奉行初高中六年连续教育。



外道高校

以前为了培养优秀的日本男儿同等重视学习与武道。现在则以培养“不偏离为人之道”为目标，采取“锻炼精神”的授课方式。



太平洋高校

学校采取“文化与体育并行，培养适应国际要求的高素质人才”的教育方针。在校学生基本以驻日使馆和军队高层军官子弟为主，更有美国本土的政治家、上层阶级将孩子送来入学。是一所传统的高校。



圣纯女学院

以某财团为中心，为培养“具备日本传统的大和抚子”而设立的高等学校。也正因如此，入学者均为名门闺秀。在越来越讲求校风自由、尊重学生意愿的现代，圣纯女子学院采用严格的校规显得与时代脱节。



正义学园

学校重视“健全的身体与良好的心理素质”，在授课时会根据不同人的能力选择方式和内容。（能力从A到J分为10个等级）。采取全宿制，学生在毕业之前不允许回家。即使在宿舍也要按照制订的时间表学习、作息。



著名讲师

水无月响子：正义学园的保健教师，外科领域的天才，精通整形术，有着无数男性FANS。

课程设置

以格斗技为主的各类基础学科

学生代表



京恭介：头脑清晰，性格沉着冷静，实力深不可测，被公认为诸学园中的最强者，现任太阳学园风纪委员长。

入学手续：不详

校规醒目

我的地盘，听我的！

OK，各所学校的大致情况就先介绍到这里，看到这份择校导航单，不知道诸位是否已经心动了呢？请根据自身的定位合理地选择出最适合自己的学校吧，未来的你说不定便会成为拯救世界的英雄呢！至于中介费的问题么……编辑部里人多耳杂，请各位随我出去说话……啊！（一片刀光剑影过后，D·S血泊中……）



DreamWorks 造梦工坊

文 雪猹　编 多边形

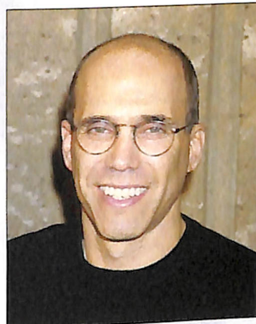
DreamWorks，这个带有梦幻色彩名字的电影业巨头，它的全称是DreamWorks SKG，SKG则分别代表了史蒂芬·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）、杰夫瑞·卡岑伯格（Jeffrey Katzenberg）和大卫·格芬（David Geffen）三位电影大亨名字第一个字母的缩写。1994年10月，看到《狮子王》引起的票房风暴而心有所动的斯皮尔伯格拉拢刚刚与迪士尼分道扬镳的杰出制作人卡岑伯格以及音乐界的领袖级人物格芬，共同成立了“梦工厂”，由于这三位的名气实在是大得够可以，梦工厂从诞生之初就受到了所有人的关注。而今年，是梦工厂成立的十周年……（注：本文仅涉及到梦工厂出品的动画作品。）

巨头＋巨头＋巨头＝？



史蒂芬·斯皮尔伯格无疑是大家最为熟悉的导演之一，被誉为“电影奇才”的他自小便喜欢冒险与幻想，勤于思考是他最大的优点。在他12岁生日那天，他的父亲送给了他一台袖珍摄像机，从此他便与电影结下了不解之缘，从加利福尼亚大学毕业后，一次偶然的机会，他去采访了环球公司电视部的总经理并因此有幸成了与好莱坞电影制片厂签订长期合同的最年轻的导演。1971年，初出茅庐的斯皮尔伯格仅用十天就导演了他的第一部电视片《决斗》（《Duel》），这部成本仅为30万美元的片子在欧洲上映时竟为环球公司赚了几百万美元，令圈内人士刮目相看；1975年，他又带领着一支庞大的摄影队伍和一条任性的机器鲨鱼炮制出了他的首部巨作《大白鲨》（《Jaws》），这条至今还让人心有余悸的海洋怪兽赢得了4亿1千万的天文级票房收入；随后在1977年拍摄的《第三类接触》（《Close Encounters of the Third Kind》）、1982年拍摄的《E.T.外星人》（《E.T.》）、1985年拍摄的《回到未来》（《Back to the Future》）以及分别在1984年和1989年拍摄的《印第安纳·琼斯与月之神殿》（《Indiana Jones and the Temple of Moon》和《印第安纳·琼斯与失落的十字军》（《Indiana Jones and the Last Crusade》）等诸多巨片，都以充满幻想的故事情节给观众以前所未有的离奇感受，引起了极大的反响，令斯皮尔伯格在美国几乎家喻户晓。不过这些在票房上取得重大成就的商业电影还不足以让斯皮尔伯格博取他心中梦寐以求的奥斯卡小金人，1985年，他一改自己驾轻就熟的商业片制作模式，拍摄了一部以同名小说改编的讲述一位黑人女性悲惨而又坚强的一生的传记片《紫色》（《The Color Purple》），但令人扼腕的是，这部影片虽然在当年的奥斯卡奖上获得了多达11项的提名却颗粒无收，给斯皮尔伯格留下了深深的遗憾。但是不屈不挠的他在1987年又来到中国上海拍摄了一部内涵深厚的《太阳帝国》（《Empire of the Sun》），与前者殊途同归的是，虽然这部影片获得了美国影评委员会最佳影片的提名，但是在奥斯卡上依然铩羽而归。连续两次遭到失败的斯皮尔伯格对此并不以为然，继1991年的《铁钩船长》（《Hook》）大受欢迎之后，他在1993年投资近6亿美元的巨额成本打造了《侏罗纪公园》（《Jurassic Park》），迅速将一股恐龙热波及全世界每个角落，而10亿票房的总收入让斯皮尔伯格奠定了“电影之王”的地位。而更让人惊奇的是，仅仅在数月之后，一部与前者风格迥异的黑白片《辛德勒的名单》（《Schindler’s List》）以其史诗般的描写手法又让世界对斯皮尔伯格刮目相看，他抛弃了自己最拿手的电影特技，采用了黑白底片与手提式摄影机，以深沉的激情拍出了影片的真实感、历史感与人道主义襟怀，影片不仅赢得了高票房，还与《侏罗纪公园》一起，真正实现了他追求已求的奥斯卡之梦。而后1997年的《失落的世界》（《The Lost World》）、1998年的《拯救大兵瑞恩》（《Saving Private Ryan》）、2001年的《人工智能》（《A.I.》）都是电影史上可以被称为不朽的作品，为斯皮尔伯格赢得了无数的荣誉。





比起斯皮尔伯格的星光闪耀来，杰夫瑞·卡岑伯格就似乎显得有些默默无闻，但是毫不夸张地说，正是因为卡岑伯格的不懈努力，迪士尼动画帝国才能在经历了数年的低潮之后在1994年凭借《狮子王》一片重振旗鼓，这部影片不但为迪士尼赢得了8亿票房的收入，更进一步巩固了迪士尼在动画方面无可动摇的地位。卡岑伯格进入电影业的时间是在1978年，当时他进入了派拉蒙电影公司，他在派拉蒙干得最出色的一项工作是接下了当时谁都不敢碰的《星际迷航》一片，那个时候这个片子的版权并不在派拉蒙手里，正是卡岑伯格的四处游说，才让这个沉睡了10年之久的名作得以有机会重新回到屏幕上，次年，《星际迷航：电影》（《Star Trek：The Motion Picture》）上映，引得票房轰动，卡岑伯格功不可没。加入迪士尼之后，卡岑伯格更多的是在幕后扮演着决策者的角色，20世纪90年代初期，传统手绘动画开始下滑，迪士尼的传统业务受到挑战，这个时候，卡岑伯格果断投资，将电脑绘画的新技术溶入到传统行业中，1994年，首部使用电脑技术制作的动画巨片《狮子王》（《The Lion King》）在全球上映，美妙绝伦的画面、感人至深的剧情、磅礴大气的镜头运用，让本片的首映票房即突破4千万美元。而在这个时候，卡岑伯格却和迪士尼的管理层发生了一点小小的摩擦，虽然后来迪士尼开出1亿美元的天价年薪来挽留他，但去意已决的卡岑伯格毅然与斯皮尔伯格站到了一起。



而对于戴维·格芬来说，成为业界数一数二的经纪人实在是一场偶然的事故。从上中学开始，他一共干过大约17种工作，为了交付房租，他不得不四处打零工，一直到他在纽约获得CBS（Columbia Broadcasting System，哥伦比亚广播公司）电视台演播室招待员的工作，这个四处漂泊的小子才真正的消停下来。但是据他自己回忆道，当他最终在CBS获得一份工作时，只要想到每天可以和朱迪·加兰（Judy Garland）和雷德·斯克尔顿（Red Skelton）等明星一起排

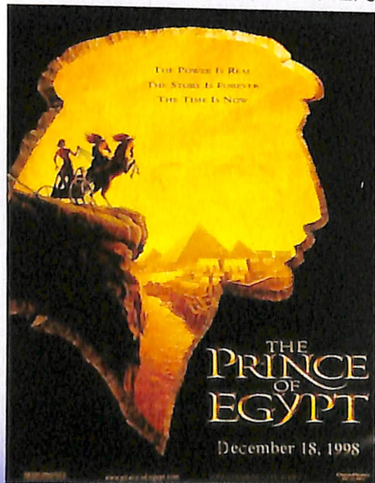
练电视节目，他就无比喜爱这份工作，不过他也曾担忧过，一无所长的他还能干些什么呢？一次偶然的机会，他在CBS电视台新开拍的连续剧《记者》(《The Reporters》)的剧组中获得了一个招待员的小职位。有一天，在研究了一番剧本之后，他向制片人提了些建议，而所获得的结果是制片人当场炒掉了这个不知天高地厚的毛头小子。剧组中负责挑选演员的导演心生怜悯，他对格芬说，如果你什么都不会干，那你就去当经纪人吧。格芬没有觉得这是个玩笑，他抓起一本黄页电话号码本，找出了刊登最大一则广告的经纪人事务所——威廉·莫里斯事务所，最终他在这家事务所的收发室谋得了一份差事：送信。虽然和经纪人还有一些差距，但是格芬发现，每次给坐在办公室的那些头儿送信时听到他们在电话里高谈阔论的时候，他就会觉得好像是自己坐在那里一样，坚定了他要做一个经纪人的决心。不久他离开收发室另谋高就，投入了当时刚刚出现的摇滚乐圈子，与从劳拉·内罗(Laura Nyro)到老鹰乐队(The Eagles)的诸多艺人签约，担任他们的经纪人。1970年，他创办了庇护所唱片公司(Asylum Records)。后来，在华纳兄弟影片公司(Warner Bros. Pictures)干了不太顺当的一年之后，他又重新干起本行，开办了格芬唱片公司(Geffen Records)。最后他以7亿美元卖掉了这家唱片公司，然后与斯蒂芬·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)和杰夫瑞·卡岑伯格(Jeffrey Katzenberg)联合创办了梦工厂。

王子降临

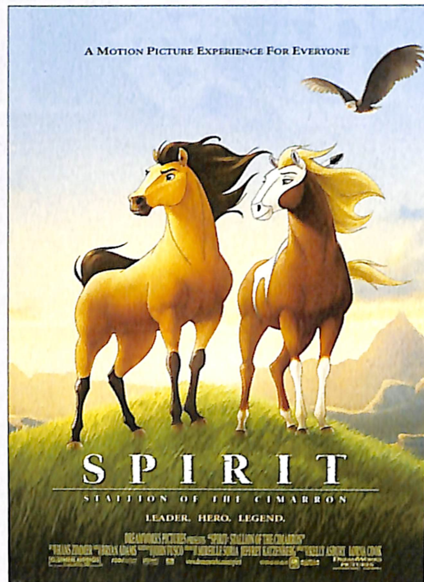
长久以来，由于迪士尼在动画方面的巨大成就，迪士尼的动画制作标准就几乎成了电影界评判一部动画优劣的惟一标准。幽默诙谐的插科打诨、个性鲜明的动画形象、气势磅礴的音乐制作以及浪漫主义的创作手法是一部动画片成功的黄金定律，1994年雄踞票房冠军的《狮子王》正是迪士尼彻底贯彻这一制作理念的产物，而它的成功也有目共睹，它宣告着迪士尼动画王朝的回归。

斯皮尔伯格是个喜欢挑战的人，《狮子王》的巨大成就给他带来了无穷的灵感，动画片这一他从未染指过的领域变成了他下一个渴望攻克的目标。而当时，卡岑伯格刚刚与米老鼠王国一拍两散，而手中拥有大批资金的格芬也正在寻找新的投资项目，凭借斯皮尔伯格的巨大名气和辉煌成就，他将这两位拉拢到自己身边，一个领头人，一个制片人，一个有钱人，三人意气相投一拍即合，梦工厂宣告开张。

从梦工厂成立之初，三人的分工就十分明确，斯皮尔伯格几乎不过问公司行政业务，卡岑伯格负责策划，而格芬就专门往里面扔钱，这一套金三角组合让业界众多影业公司羡慕不已。善于挖掘古典文化的斯皮尔伯格看中了《圣经·旧约·出埃及记》，这段在西方文学创作中经常被作为母题反复援用，斯皮尔伯格提炼出其中的精华并加以修改，将这个新剧本命名为《埃及王子》(《Prince of Egypt》，1998年11月公映)。作为梦工厂的开山之作，《埃及王子》一片从根本的制作理念上就抛弃了众多所谓"业界标准"的动画制作原则，无论是从选材角度、道德论调、叙事手法、绘



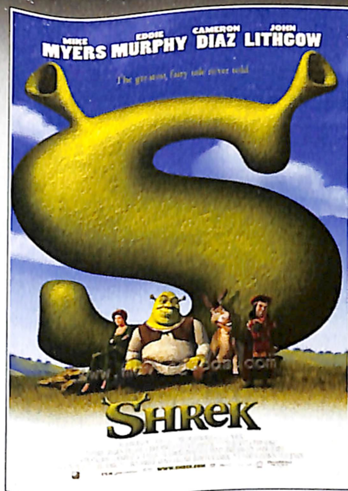
画风格、影片节奏以及音乐特质上来看，《埃及王子》都显示出其不拘一格的反叛个性以及毫不妥协的革新姿态，自《狮子王》之后，《埃及王子》又一次彻底地将观众普遍印象中的"动画片是给孩子看的"陈旧观念一扫而空，它不但是一部动画片，更确切地说，它是一部包含了丰富社会现实语言的电影巨作。



《埃及王子》由卡岑伯格亲自参与策划，本片由三位导演共同执导，布伦达·查普曼(Brenda Chapman)曾是《狮子王》一片的编剧之一，另外两位导演西蒙·维尔(Simon Well)和史蒂夫·希奇纳(Steve Hickner)也都是与斯皮尔伯格共事已久的动画片导演。这部投资7千万美元的史诗级巨片从一开始就走上了一条高成本、精雕细琢的制作路程，一共聘请了360位艺术家参与制作，另外还有350名宗教人士参与指导，在这些宗教人士的帮助下，剧本做了很多细微的调整，并对其历史背景做了十分深入的剖析，一名宗教领导人曾对这个剧本评价说："它比《十诫》还要严谨精准！"

由于本作取材于《圣经》中的故事，一个严肃的话题从根本上就决定了它不同于传统迪士尼动画那种舒适的感觉，从很大程度上它显得十分沉重，但是为了不让观众背负过重的心理负担，影片中还是加入了不少的幽默成分，而且这些笑料出现的时机把握十分准确，比起迪士尼动画片那种随意的插科打诨相比显得更加精准和内敛。将本片定位于年龄偏高观众的同时，又没有打消小观众的观赏热情，这样上下兼顾的处理方式把爸爸妈妈孩子一起吸引到了电影院里。

影片在一曲温柔伤感的《大河摇篮曲》中开场，埃及暴君塞蒂奴役希伯来人为他建造金字塔，由于担心希伯来人起来反抗，下令所有希伯来人的第一个儿子必须在出生后就被处死。一位希伯来妇女在生下自己的孩子后不忍心将他杀死，遂将其装在摇篮中放逐于尼罗河中任其自生自灭。谁知阴差阳错地被皇后救起，并给他起名摩西，一直以埃及王子的身份养育在皇宫里。直到有一天摩西的姐姐出现在已经成年的摩西面前，并告诉了他的真实身分。摩西对塞蒂欺压希伯来人的暴君行径十分不满，有一天他在庇护希伯来人的时候失手打死了一名埃及监工，从此逃离埃及，过上了流亡的生活。后来摩西在米甸救起祭司的女儿并与之相爱，接受了上帝耶和华的旨意后，在神的指引下，带领希伯来人走出埃及，穿过红海，寻找属于自己的乐土……比起《圣经》中的原作来，剧本做了很大程度的修改，例如在原著中，救起摩西的是法老的女儿而不是皇后，摩西与祭司女儿相爱也是原著中没有提及的，并且影片中加入了很多摩西童年在皇宫中生活的场景，而最重要的是，《埃及王子》一改《圣经》故事中那种黑白分明的道德评判标准，加入了更多表现人物丰富情感内涵的描述，将道德评价修改得十分暧昧和更加人性化，例如摩西幼时的好伙伴雷明斯原本天真无邪，但是继承了法老的地位后，因为背负着振兴帝国的重任，性格方面也变得粗暴起来；而摩西在接受了神的旨意后，也开始处死所有埃及人的第一个儿子；同时雷明斯的儿子也在其中，当雷明斯跪在自己儿子尸体前，与进入皇宫的摩西相遇，这对曾经的好兄弟今日为了各自民族的利益不得不刀刃相向，在这种"兄弟的深切情意"与"国家民族的不同利益"之间产生剧烈冲突时，那种发自人性内心的情感力量与这种难以断论的道德理论之间所迸发出的心灵震撼让观众都产生了共鸣，同时也凸现出了影片中



人物的鲜明形象，令人印象深刻。

本片的音乐同样拥有震撼人心的魄力。斯皮尔伯格请来了为《狮子王》创造经典的音乐大师汉斯·季默做本片的音乐统筹，他为本片集中了百老汇歌剧和古典音乐的风格，同时溶入了中东音乐的元素，让影片的民族特色更加突出。音乐风格和影片风格整体统一和谐，在开场的8分钟音乐中，充分调动古典音乐中最具表现力的部分，让观众在一开始就全身心地投入到影片所塑造的埃及世界中。整个影片中的音乐表现多样，与影片的节奏环环相扣，但是又不失统一和谐的风格。而在影片结尾，由两大天后级歌手玛丽娅·凯莉和惠特尼·休斯顿共同演绎的主题曲《When You Believe》又给全场观众营造了一个开阔明朗的新境界，整部影片也因此画上了一个完美的句号！

怪物逆天

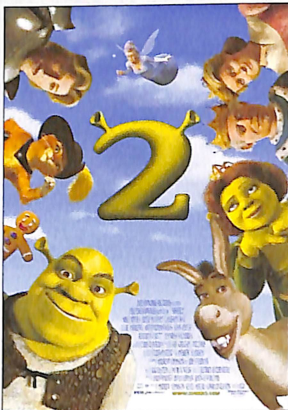
《埃及王子》的成功可以说是在梦工厂的意料之中，至少它证明了并非只有迪士尼的动画片才受欢迎，这部具有里程碑式意义的影片为整个动画片市场开拓出了一条全新的道路，其后众多厂商纷纷跟进，创作出一大批优秀动画长片，一时间动画片市场呈现出百花齐放的繁荣景象。

但是对于老道的迪士尼来说，它又怎能看着自己曾经独当一面的动画市场一点一点的被对手蚕食，迪士尼深知在技术已经发展到极至的传统动画领域里不在可能有突破性的进步，躺在自己的功劳簿上吃老本也不是办法，拥有敏锐商业头脑的迪士尼果断地与初出茅庐的动画工作室皮克斯签约，事实证明后者为迪士尼不仅带来了丰厚的商业利润，更利用《玩具总动员》等几部高品质的全3D动画再次征服了全世界！

梦工厂对此当然没有坐视不理，其实早在《埃及王子》上映之前，梦工厂的动画师们就利用当时最先进的Silicon Graphics O2图像工作站绘制了一部全3D电脑动画《蚂蚁雄兵》(《ANTZ》，1998年10月公映)，本片的演员阵容不可谓不强大：伍迪·艾伦(Woody Allen)、吉恩·哈克曼(Gene Hackman)、珍妮弗·洛佩斯(Jennifer Lopez)、莎朗·斯通(Sharon Stone)、西尔维斯特·史泰隆(Sylvester Stallone)，个个都是好莱坞数一数二的绝对大牌，不过由于导演和编剧在制作这种档次影片方面缺乏足够的经验，虽然这部投资仅1千万美元的大片最后的全球票房收入获得了1亿多美元的不错成绩，但是比起在一个月后上映的由迪士尼发行皮克斯制作的《虫虫特工队》(《A Bug's Life》，1998年11月公映)来说(制作成本1200万，全球票房收入突破2亿)，无疑还是落在下风。

梦工厂并未就此放弃对3D电脑动画的追求，他们吸收了业界技术首屈一指的PDI公司，利用他们丰富的动画制作经验，同时仍旧启用了《蚂蚁雄兵》的原班人马，前后共花了4年时间，终于在2001年，将一个绿色的肥胖但不笨拙的怪物英雄史瑞克奉献到了银幕前，而《怪物史瑞克》的表现也没有辜负梦工厂的厚望，这部成本仅1千万美元的动画片为梦工厂赢得了全球4亿8千万的票房收入，虽然比起同年迪士尼《怪物公司》的5亿2千万还略有差距，但是两者在市场上硬碰硬的竞争中基本打了个平手。在当年迪士尼的《玩具总动员2》大获成功时，曾有市场分析家认为，只要迪士尼还在做动画，其他公司就可以洗洗睡了，而《怪物史瑞克》的横空出世，彻底粉碎了迪士尼的神话。

《怪物史瑞克》在情节和细节的描写上，不断地对迪士尼的传统进行着挑战和颠覆。简单的来看这个故事无非是以前“王子救美人”的俗气套路，但是只有当你走进电影院的时候，你才能体会到这部影片的绝妙之处。例如在迪士尼以往的动画片中，勇敢地冲入城堡拯救睡美人公主的都是英俊潇洒的白马王子，而这次却换成了一个恶心的丑八怪；而王子的千里良驹也换成了一头唠唠叨叨的大蠢驴；影片中的配角们，在以往迪士尼的动画片中都是纯真善良的美好形象，如匹诺曹、三只小猪、饼干人、神仙姐姐等，但是在本片中，这些人的性格却一反常态，个个都成了搞笑巨匠，反正就是与人们普遍印象中的那个形象相去甚远；最后在影片的结尾，导演更是恶狠狠地恶搞了迪士尼一把，当大家都以为公主最后会恢复美丽可人的形象，与史瑞克共度余生时，没想到最后站在大家面前的居然是跟史瑞克一模一样的绿色丑八怪，与迪士尼惯有的皆大欢喜结局背道而驰。正是这种不拘一格颠覆传统的叙事风格赢得了众多观众的追捧，票房大获成功自然也在情理之中。



《怪物史瑞克》博得满堂喝彩后，制片方趁热打铁，很快就放出了制作续集的消息，而观众们对史瑞克与菲奥娜公主的婚后生活也兴趣盎然。2004年5月，《怪物史瑞克2》再次与大家见面，这部续集作品仅以1200万的制作成本，首日票房即为梦工厂赢得1亿美元的收入，吸取前两次与迪士尼影片公映日期靠得太近而对票房收入造成影响的经验，这次《怪物史瑞克2》比迪士尼今年的新片《超人特工队》(《The Incredibles》)整整提前了半年上映，最终全美票房收入和海外票房收入双双达到4亿3千万美元以上，比之前被誉为“史上最成功动画续作”《玩具总动员2》的票房收入超出了1倍有余，真真正正地坐上了“史上最成功动画续作”的宝座。

本片相比起前作来，放弃了前作大获成功的幽默搞笑元素，在史瑞克与菲奥娜老爸之间的冲突中，在与自私自利神仙姐姐的周旋之中，在史瑞克与菲奥娜分分和和的交错之中，深刻地挖掘了角色内心深处的情感，将一个更完整的人物形象摆到了观众面前，并通过跌宕起伏的剧情引起了观众的共鸣，不过在结局时依然延续了以往的传统，当所有观众都以为史瑞克与菲奥娜在经历了聚散离合之后会以正常人类的形象继续生活下去时，最终走在一起的仍然是两只怪物，全片就此书写了一个完美的句号，让观众在眼泪与笑语中结束了观赏。虽然说《怪物史瑞克》的成功多少迎合了大众那种不愿墨守陈规的风潮，但是影片高超的拍摄技巧、顶级的动画技术、出人意料的剧情、性格丰满的人物……无一不深深地印在了观众的心里，史瑞克将会作为一个长期影响动画片制作走向的形象而在动画片的历史上写下重重的一笔！

最后的话



截稿前夕，梦工厂今年的压轴大戏《鲨鱼帮》(《Shark Tale》)也在全球公映了，这次的制作成本再创750万美元的新低，不过大概是因为离迪士尼的《超人特工队》上映时间不远了，观众们把更多的关注目光放在了后者上，《鲨鱼帮》的首映票房仅为4700万美元，根据截稿前的最新消息，全美票房目前也只有8700万美元，由于全球放映时间更短，所以全球票房目前还只有1800万美元，当然根据经验判断，这两个数字最终都会突破1亿大关，那么相对于低廉的制作成本来说，依然是相当巨大的成功。

其实梦工厂在动画片领域与迪士尼打得不可开交的除了上面提到的三部影片外，例如《小鸡快跑》(《Chicken Run》)、《小马王》(《Spirits》)等等都是十分优秀的动画作品，与迪士尼稍有些墨守成规相比之外，梦工厂更加敢于在多种动画表现手法上做充分的尝试，此外，在传统影片领域它一直是走在前列的影业公司，仅凭借斯皮尔伯格一人之力就足以让整个业界为之震撼。但是正如梦工厂的名字那样，既然是DREAM，那么它一定会不断地美好地做下去！





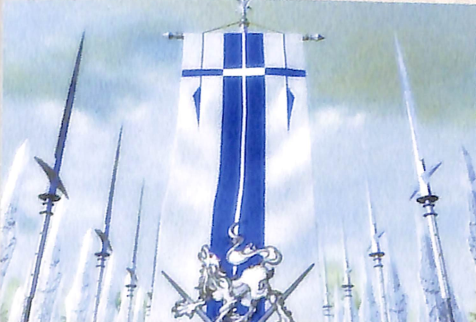
《幻想水浒传II》限时低等级极限通关之道

文 HolyGroup 小狮　编 胜负师

Episode1 起始之章

玩过《幻想水浒传Ⅱ》的人应该都有一个结论，就是这个游戏不需要练级，也无法练级。因为《幻水Ⅱ》采用的是类似"《超级机器人大战》系列"那样的升级系统，无论人物等级多少，每次升级所需的经验值都固定为1000，而战斗所得的经验值根据敌我双方的等级差，我方等级越低于敌方，得到的经验值越多，反之越高于敌方则越得不到经验值。如果在等级很低时打败高等级的敌人，队伍的全员就会一跃提升至和敌人差不多的等级，此之谓练级无用论；而当我方人员等级已经高过敌人不少时，战斗所得经验就会恒定在5点，此之谓练级不能论。另外《幻水Ⅱ》里战斗结束时如果有角色死亡的话，此角色所得的经验值会平分给其他队友，也就是说死的人越多，活着的人拿的经验值就越多，所以《幻水Ⅱ》里有一项究级练级法就是让一名等级超低的角色装备上经验2倍的幸运の纹章跟随高等级的同伴去打某高级BOSS并在战斗最后令其余队友全灭而让低等级的人干掉BOSS，得到6倍经验值再翻双倍的结果就是一瞬LV99……这么爽的升级系统相信玩家们都会喜欢，但是也限制了一点，就是这个游戏无法保持低等级攻关，因为《幻水》不像"《FF》系列"那样，BOSS和多数无法回避的战斗都没有经验，而打败每一个BOSS后的经验值都足以令你飙升N级，所以即使除了BOSS外的战斗全部逃跑，最后全员等级一样会提升至最终BOSS前一个BOSS的级别。

那么，在《幻水》的世界里，无法挑战低等级通关吗？（A君：是！B君：当然！C君：这还用说？）不！俗话说世上无绝对，只怕有心人。（汗，这是你一个人的名言吧？）在我反复数天的冥思苦想茶饭不香以至于老妈以为我恋爱了之后的某天，由于偶尔的一次意外，令我如同拨开云



雾重见天日，"原来可以这样！"某天帮论坛里一位新人验证1代主人公加入细节时，在那场与大青虫进化版蝴蝶的战斗中，因为无论输赢都固定会打败BOSS且经验和金钱照拿不误，所以我就想来个BT的，战斗最后令全员HP降低到濒死状态，之后用一个"空虚の世界"来个敌我双双归西，之后等着再看一遍2主和1主俩人的真之纹章最高级魔法SHOW。但是我看到的却是在BOSS和我方全员同时倒地后直接进入了经验值、物品取得界面，但是没有人得到经验，之后剧情继续发展，也就是说，这场战斗是我方获胜了。也就是说，只要能够令敌我全员同时KO，同样能够获得战斗的胜利，而且最重要的是全员不拿半点经验值，虽然麻烦不少，但是《幻水》终于也可以像《FF》那样以低等级通关了！

那么，怎样才能敌我同时全灭呢？首要一条就是上述的苍き门の纹章的LV4魔法"空虚の世界"（敌全体900左右伤害，我方全体90左右伤害），但是这个纹章在前期无法得到，除此之外还有什么办法呢？火とかげの纹章是武器上寄宿的纹章，效果为物理攻击力1.5倍但是每次进行物理攻击时宿者自身都会受到一定数值的火属性伤害。另外初期加入的扎姆扎（ザムザ）身上的专用纹章炎の龙の纹章的效果是使用2倍于物理攻击力的火属性特技，而自身会受到给予敌人的伤害值的一半伤害（换句话说就是废柴纹章），所以让他负责战斗的最后一击也可以，不过实际游戏里并不会用到他。但是在这更前面的固定战斗怎么办呢？那就只好想办法令主角中毒了，每次行动过后都会扣一次血，只要正好干掉敌人后被毒死就行了……不过实际上并没有这个必要。

还有一点，《幻水Ⅱ》里我方加入人数超过108人，而每个人都有其一定的等级，一部分人物等级根据主角等级来定，也有一部分人的等级是加入时就固定的，这样后期难免会有等级较高的人物加入，在这里我们不再忌讳使用这些高等级的人物，我们只需要自始至终让队伍里的所有人都不升级，保持加入时的初始等级直到通关。这其中有几个例外人物：

乔伊（ジョウイ）——他不是108星之一，游戏前期结束后就会永远离开，所以对他特别关怀，把前期的经验值全部一点不剩地塞到他的肚子里。（乔伊：超绝美型地汗……）

旅之艺人3人组莉娜（リィナ）、艾莉（アイリ）、宝尔刚（ボルガン）——游戏初期在柳比之



村加入，到达卡罗之街即离开，之后在哥洛尼之街里正式加入，而且正式加入时3人的等级与之前无关，固定为LV19，所以第一次入队时也是可以尽情让她们吃经验的。

维克多（ビクトール）和弗利克（フリック）——从卡罗之街返回佣兵队基地时会暂时入队，2人的等级远高于当时的敌人，战斗所得经验恒定为5，绝不会升级，所以一路上是逃是杀随便玩家，如果要为初期积攒些金钱的话，不妨在他们入队时多打些战斗。

卡恩（カーン）——游戏前期讨伐吸血鬼尼古洛特时暂时入队，后期与尼古洛特决战时正式加入，加入等级固定为LV46，也是个初期可以放心吸经验的人。

另外单单是低LV通关似乎还不够难度，这估计是本人的受虐倾向太强烈了！以前曾经被《FFⅧ》NO-J和《寄生2》警棍通关给狠狠蹂躏了两回，觉得现在的极限通关还不够BT，想添加更多限制要素进去。但是想来想去无论是同伴数最少还是主角单人攻关或是不使用纹章、不锻造武器，都绝对无法通关……最后只想到两个比较现实的限制：

附加限制一：

完成克莱夫与艾鲁萨的全部隐藏事件

天捷星克莱夫（クライブ）与谜之角色艾鲁萨（エルザ）的事件是穿插在游戏进程中的，并且是典型的时间挑战赛。（以下事件除1外均要求克莱

注：本文为PS日文版《幻想水浒传Ⅱ》的极限研究，且游戏中的各种人物、场所、物品的译名不遵循PC中文版的译名。

夫在队中）

1.缪斯市右上方初遇2人，然后在城门口过招。游戏进行8小时内；

2.得到船夫并且乘船去雷格温士特街后，回南窗市让克莱夫加入。游戏进行10小时内；

3.克莱夫加入后，在雷格温士特街宿屋找到艾鲁萨的信。游戏进行11小时内；

4.森之村最上方克莱夫找到个很像艾鲁萨的女子。游戏进行13小时内；

5.玛蒂尔达骑士团首都洛克亚克斯城的宿屋中得到艾鲁萨的信。游戏进行14小时内；

6.拉达特之街的酒馆里和艾鲁萨决斗，克莱夫受伤。游戏进行15小时内；

7.缪斯市解放后，在左上方的休士顿之丘遇见艾鲁萨。游戏进行18小时内；

8.攻入最终皇都后，去皇都外左上方的撒加之村，和艾鲁萨做最后对决，艾鲁萨死亡。游戏进行20小时内。

也就是20小时内将剧情发展到最终BOSS迷宫前。看上去似乎比较简单，一般比较熟练的玩家注意节约时间的话都能够在20小时内打到最终BOSS，何况低LV攻关还省去了千百场杂兵战的时间。但是，请继续看下一条。

附加限制二：

收齐所有能够获得的同伴

捏哈哈哈，恐怖否？收集全部同伴会耗费掉大量时间吧？但是我以前成功达成了20小时内发展完全部上述隐藏事件并且也收齐了108星看到了完美结局，所以我想这个条件在不需要杂兵战的极限攻关里也不算什么。但是这次我们无法达成GOOD ENDING，因为108星里有两个人无法加入，他们是可爱的若叶妹妹和她的师父龙锵锵老爹……若叶需要主角达到LV30才会加入，龙锵锵要用若叶去说得……残念……不过，不完美的结局也是很感人的，至少乔伊的死很好地诠释了始祖之纹章的剑盾相争最后由一方毁灭另一方从而合二为一的宿命，相对于一厢情愿的完美结局来说，这样的结局更具悲剧色彩且更合理。

在游戏开始前我继承了《幻水》1代的通关前存档，因为1代主角是我们低等级通关的珍贵战力，并且我还让他带了一件究级衣服到2代里（偷笑 ^-^）当然实在无法搞到存档也能正常攻关。

最后，《幻水Ⅱ》里有一项究级秘技不得不提一下，那就是类似《超级机器人大战》那样的己方全灭练级法（发现《幻水》似乎处处都学《机战》呢），当战场中我方全灭后，不要关机也不要Reset，等出现GAME OVER画面时会有两个选项选择，第1项是直接读取存档重来，第2项为结束游戏回到标题画面。其实这里的第1项大有文章，选择第1项并读取之前的存档时（必须是选这个选项来读取，而不可以退回标题画面再读取存档），你会发现在先前GAME OVER时我方人员的等级和能力值会保留下来！比如在地点A存了档，之后一路战斗至地点B并升了2级，然后GAME OVER并选择第1项回到地点A，你会发现人物多了2级。不过我们不顾虑等级，需要提到的是能力值，因为能力值也会在GAME OVER后保留，给人物使用增加能力值上限的力の石、速の石、魔の石、运の石、直守の石、魔守の石这6种物品分别提升人物的6种能力，用完之后再GAME OVER回到使用这些物品之前，能力值就已经是增长之后的数值了，理论上只要有耐心，可以让人物的6项数值无限增长，如此一来等级已经没有意义了。而且最重要的是，在干这些事的时候游戏时间还不会多流逝……为了保证极限通关的挑战性和趣味性，我们完全禁止使用这个秘技。（只是不使用这个秘技，没说不让使用这些物品哦，对我们的攻关有用的有速の石、魔の石、直守の石、魔守の石这4个，我全都对路克使用的）

对了对了，差点忘记说了，如果您是在电脑上用模拟器玩此游戏的话，有一个严重的BUG，游戏后期收到的人物中经常会莫明其妙的有个别人加入时便为LV99……如果您出现这种情况，请自觉不使用那些LV99的人物。

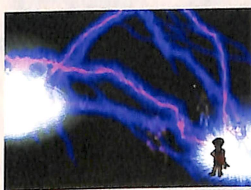
嗯……我似乎总改不掉前言部分废话太多的毛病……那么，切入主题，目标锁定，任务开始……

Episode2 进行之章

Division of Destiny 决裂

给主角起名及读取1代存档后就开始计算游戏时间了，记住，节约一切可节约的时间，对话快速按掉，除了收集人物外不与任何非剧情推进人物说半句话，城市村庄里不搜集任何根据地用的隐藏道具（这个最浪费时间），除了BOSS和剧情中固定的战斗外所有战斗一律逃跑，但是迷宫里的宝箱却要尽量回收。

主角的初始等级为LV2，这也是他的最终等级。刚开始乔伊要求主角陪他出去散步时坚决选第2项赶快睡觉，可以自由活动后马上进入设定栏把对话速度设为最快，进入偷听鲁卡等人的对话时选第1项不去询问，知趣地向北逃，会迎战游戏中的第一批敌人。但是没想到刚开玩就出现难题，怎样让主角死掉？可恶的乔伊装什么大无畏精神，竟然为濒死的主角代受所有伤害！唔，这下怎么办……总不能一回合一回合地等下去直到乔伊先死吧？有了，先不要发起任何攻击，让敌人把主角打到濒死，之后俩人一个组合攻击干掉杂兵，但是小队长肯定没死，下个回合让主角对其物理攻击，运气好的话小队长会回避攻击并反击干掉主角，几率一般，如果失败的话只有重新开始游戏……我重来了4次成功了，累，刚开始就备受打击。（乔伊：你这是何苦呢……对我有意见也不能寻死啊……）



经过了佣兵队基地的一系列事件后主角和乔伊一起逃到了柳比之村（リューベの村），旅之艺人3人组加入。之后出村在大地图上找一种叫ひいらぎこぞう的敌人，它会掉落あおじる×4，使用效果为单体HP100回复但是会陷入中毒状态，垃圾回复品，但是在极限通关里是初期必不可少的物品，一定要得到至少两份。进入大地图的第1场战斗就让主角横掉，因为没人给他援护所以还是蛮容易送死的，这样经验全部分给无关紧要的另4人，同时也能稍微练练级使得后面的BOSS战不会太辛苦，但是《幻水Ⅱ》里战斗中死亡的同伴在战斗结束后会自动以HP1的状态复活，所以每场战斗都要送死，把他配置在前排最左边的位置，受攻击频率较大。事先一定要存个档再找，我们不能在这里浪费太多时间，最多要在10分钟内拿到2份あおじる×4，超过时间还没有得到就读档重来，此物掉落几率一般。



▲就是这种敌人。

燕北山上的BOSS雾妖难度不高，事先把莉娜身上的怒りの一击の札交给魔力较高的艾莉装备，让主角使用あおじる补满HP并附上中毒状态，开战后莉娜在后排使用火之纹章魔法，艾莉用怒りの一击の札来施放雷之魔法“怒りの一击”，乔伊用火炎の矢の札施放“火炎の矢”，其他2人物理攻击，除主角外HP不够了就吃药。战斗轻松解决，不过主角一定要抓紧时间在战斗结束前毒死。

到达卡罗之街（キャロの街）后旅之艺人离开队伍，在进那那美家之前切记先去上方大树下获得姆克姆克，因为我们绝无那闲工夫在中期的绿山市外慢慢陪他捉迷藏……经过女王那那美样的一顿疯狂ＳＭ后（爆），接下来的战斗又头痛了……没有任何办法能够敌我同时全灭，而出战的3人都不能升级，怎么办？想不到任何办法，这下惨了……正准备打完这场战斗就删除存档终止失败的极限攻略出去买杂志了，却惊奇地发现……唔，因为那那美会为主角援护，而靠游戏刚开始的老方法故伎重演又太麻烦了，最好的办法就是服毒自杀，而刚刚加入的那那美由于等级稍高，战斗结束后拿到的经验值为800，不会升级！（呼……重拾信心……）

此阶段加入同伴：那那美（ナナミ）、姆克姆克（ムクムク）

此处有个小分支估计国内知道的人不多，我也是最近才发现的，当刑场上维克多和弗利克救下主角和乔伊时，乔伊要主角去救那那美，会出现选项，如果连选3次第2项“逃命要紧……”，乔

伊就会无奈地跟着主角离开卡罗之街，而那那美和姆克姆克就这样被抛弃了……(ToT)我选的就是这个分支，反正那那美的实力也不是太需要，这样还节省了观看那那美大闹兵营的那点时间。(不过这样做会被傻大姐的FANS砍死的……)

回佣兵队基地并在柳比之村收集完同伴后(和美里的山鼠战斗时，只要注意在战斗最后其余人全部陷入战斗不能而让乔伊一人拿经验就行了)，去多多之村(トトの村)找小女孩比莉加(ピリカ)，不过因为我们的攻关速度比较快，打到这里时很有可能暂时碰不到比莉加，那么，不要浪费时间，直接去缪斯市(ミューズ市)西北的关卡，用推门BUG提前进入骑士团领地。什么？说笑？我没在说相声啊……当然是认真的。去干什么？因为是低等级攻关，所以我们绝不是去练级的，同时，以我方现在的实力加上不能提升等级，是绝无法战胜洛帝山的BOSS的，所以我们也不是来提前收汉富利(ハンフリー)和菲奇(フッチ)的，我们此行的目的，就是买点超前的好装备，这点是必须的，对后面的攻关有莫大的帮助，至少要收齐如下装备：ロックアックス城里买1个ひたいあて，街道の村里买3个炎のエンブレム(防+7、力+15)，并且在骑士团领地西南的森道里得到宝箱里的龙铠，钱应该够买了，之后一股脑儿都给主角装备上。啥？敌人等级远高于我方导致随机战逃跑不能？笨了吧？难道不会选第3项扔钱逃跑吗？

全部完成后回到多多之村，应该能碰到比莉加了。迎战海兰德王国军之前，主角要和弗利克来场单挑，捏哈哈哈，由于有了骑士团里的超强装备，主角攻防大幅上升，尤其是3个炎のエンブレム足足提升了45点力，否则给予弗利克的伤害几乎可以忽略……另外记住单挑模式的一个不二法则：对方每回合开始时说的话暗示着他此回合将要采取的行动，而行动的相克原理是攻击克防御、防御克舍身攻击、舍身攻击克攻击，所以只要知道对方的每句话代表着哪一种行动，就可以将单挑玩弄于股掌之中！

看我多厚道，这都给你们准备好了……

全单挑台词之弗利克

攻击

さて、どうしたものか

いい调子だな、今度はこっちからいくぞ

防御

战いは、しんちょうさが、一番の武器だぜ

ほう、これはおどろいたな

舍身攻击

次はもう少しキツいぞ

どれ、そろそろ胜负を决めるとしよう

佣兵队保卫战是游戏中的第1次SLG军团战争，由于经过几个回合后固定结束战斗，所以没啥讲究，配合着吹吹火就行了。第两场战争，只要尽快露出基地下方的入口让鲁卡的白狼军进来就结束了。之后主角俩人进基地里救比莉加时会有几场固定战斗(不要乱跑，否则战斗更多，あおじる吃光了就坏大事了)，乔伊仍旧会为主角援护(实在想874他……)，只好令主角每场战斗都服毒自杀。(乔伊：难道你真的讨厌我以至于死都不愿和我一起战斗么？……55555……)

此阶段加入同伴：源源(ゲンゲン)、力丸(リキマル)、美里(ミリー)、基尼森(キニスン)、小白(シロ)、艾普尔(アップル)、汉娜(ハンナ)、津(ツアイ)，由于没有那那美，所以扎姆扎(ザムザ)暂时无法加入。

逃出佣兵队基地后会有随机几名同伴入队，祈祷来几个强一点的人物，不过总体来说不必太在意。在多多之村主角和乔伊这对苦孩子很不幸地各自继承了始祖之纹章的两个部分——辉く盾の纹章和黑き刃の纹章。来到缪斯市终于碰到了一直和姆克姆克俩人四处流浪寻找主角的那那美(实在太可怜了，令我不禁后悔当初抛弃她……)，不过这个傻大姐还是那么地搞笑……辛达尔遗迹(シンダルの遗迹)里在放掉河水后会出现一些等级较高的强力敌人，速度也比我方快，很容易全灭，要注意回复，如果逃跑不掉，就要扔钱。遗迹里有一个宝箱绝对要拿到，那就是火とかげの封印球，作用就不再重申了，这个武器纹章便完全取代了先前的回复品あおじる。而BOSS双头大蛇很简单，主角的辉く盾の纹章可以很好地回复我方，乔伊的黑き刃の纹章杀伤力不俗，BOSS又实在不怎么样，战斗轻松获胜。

来到缪斯市，去纹章屋里把先前在遗迹里得到的水の封印球宿到那那美身上，因为水の纹章除了LV3魔法外全部和使用者的魔力无关，而且最实用的还是LV1魔法“优しさのしずく”，所以让魔力低但速度快的那那美寄宿是最合适不过的，另外在锻冶屋把火とかげの封印球给主角的武器宿上。记得去右上角的楼道里触发克莱夫和艾鲁萨事件的第1部分，之后再次用推门BUG进入骑士团领地，用所有的钱买点好装备，以后很长时间内都没机会再来了。

潜入海兰德王国军营中会有2次固定战斗，主角已有了更先进的自杀手段，不用再依靠服毒了(汗)，第1场让乔伊独拿经验，第两场没了乔伊，就把敌人杀至仅剩1人并令其他同伴全灭，再让濒死的主角用物理攻击来个双双把家还……回到缪斯市后就是那见一次感动一次的情节，主角、那那美、比莉加3人在夕阳下的城门外静静

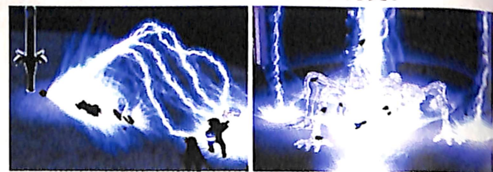


地等待着生死未卜的乔伊的归来，终于，乔伊回来了，大家激动地抱在一起，但是，此时回来的乔伊，外表还是那样温柔可亲，内心却已经换了一个世界。

此阶段加入同伴：托达(トウタ)、基鲁巴特(ギルバート)，而那个超级贱女人阿妮塔(アニタ)由于加入方法实在太没事找事，我们绝无闲功夫陪他发神经，遂留到中后期到了巴娜之村再说。

缪斯市保卫战也是一定回合经过后自动结束，之后乔伊最终叛变，主角等人一路逃到南窗市(サウスウィンドウ市)。在弗利克入队一起去见市长时抓紧机会去纹章屋把他身上的雷の纹章卸下来，并且给之后队伍里魔力最高的艾莉宿上，雷の纹章是五行纹章里攻击力最高的，基本上今后的BOSS都少不了这个。南窗市右边市政厅下方的5个盆栽里，调查左数第4个可以得到友情の封印球，一定要得到。风之洞窟(风の洞窟)里某处吹风口场景上面那条路的老头旁边的宝箱里有我们极限攻关不可或缺的苍き门の封印球，一定要得到。BOSS星辰剑有物理攻击和两种全体攻击，其中物理攻击为纵一列攻击，队伍中的主角和那那美被砍到比较危险，最好别把那那美和主角配置在同一纵列。刚加入的维克多、弗里多·Y魔力不强所以也不配备什么纹章了，就直接物理攻击。主角负责用辉盾LV1魔法给全员适时回复，因为等级低所以也没有使用魔法札的必要，还是省着点用物理攻击吧，那那美除了物理攻击外还负责单体回复。艾莉魔力高，可以使用LV3雷魔法，是主力攻击手，而于洞窟里暂时入队的卡恩身上的破魔の纹章在本场战斗里没啥作用，不过注意假如有同伴过早死亡的话，应及时用LV2魔法复活。此战总体难度不高，注意战斗最后令其他人员全灭把经验全部送给卡恩。

出风之洞窟后先回南窗市回复一下，之后迎战尼古洛特城堡里的巨恶心的骷髅，不过此君比先前的星辰剑还要轻松，卡恩的破魔の纹章对其效果巨大，LV3魔法能打1000多！具体作战思路还是和星辰剑一样，以艾莉和卡恩为主攻手，主角和那那美为回复师，不再具体说明。



此阶段加入同伴：莉娜(リィナ)、艾莉(アイリ)、宝尔刚(ボルガン)、维克多(ビクトール)、弗利克(フリック)、弗里多·Y(フリード·Y)

去拉达特之街(ラダトの街)拉拢鬼谋军师修的时候，会和阿玛塔进行单挑，只要知道台词，难度同样不高。以后在令阿玛塔加入时的第2次单挑也是同样。

全单挑台词之阿玛塔

攻击

あいたぁ！そう来るかい？

うわぁっと！！やるねぇ、手がしびれちまった

防御

やべぇ、やべぇまけてちまうよぉ

おう、次はしっぱいしねぇぜ

舍身攻击

おもしれぇ！！もういっちょう！！！！

へへっね攻击ってのはこうするんだぜ

之后的根据地保卫战里，只要操纵主角身边的那个部队从背后靠近敌军主将索隆·金(ソロン·ジ-)并与其交战，就可以令敌方阵脚大乱并令潜伏的弗里多·Y恢复成我方部队，之后经过几回合敌方自动撤退，所以不要让主角本人的部队去和索隆·金交战，以免被暴K……

此阶段加入同伴：修(ジュウ)、红恩(ホウアン)、路克(ルック)、蕾欧娜(レオナ)、巴巴拉(バーバラ)

终于，在主角的腼腆下，根据地确定，新同盟军成立了，游戏也进入了中期。此时我的游戏时间为4小时29分。

Subversion of Destiny 颠覆

在找到船夫去雷格温士特街(レイクウェスト街)后别忘了回去南窗市找克莱夫加入，之后在雷格温士特街的宿屋里发展克莱夫事件的第3环节。接下来的杜里巴市(トゥーリバー市)剧情里有一个BOSS，所以我们要妥善选择出战人员，路克是绝对不可能不上的，而那那美可以被换下来，太好了，把她身上的水の纹章和装备都卸下来，然后踢走。我的出战阵容是主角、路克、莉娜、艾莉、克莱夫、扎姆扎，因为平常杂兵战一律逃跑，而BOSS战主要是用魔法，所以让莉娜、艾莉这类魔法强劲的人物出战，而且她们物理攻击也不是很低，克莱夫因为有事件要完成，必须带，而且他的能力也还可以(只能说还可以)，扎姆扎加入时等级较高且能力值相当平均还有一个空格宿纹章，所以临时使用一下。纹章方面，苍き门の纹章必须给路克寄宿，目前我方只有他的额头部位可以宿纹章，且只有他能使用LV4魔法，这样才有了敌我全体同时全灭的可能，而且作为游戏中魔法力最高的路克(仅以同等级来比)，寄宿强力的苍き门の纹章也是无可厚非的，另外再给他宿上火和雷这2枚攻击纹章。扎姆扎宿水の纹章负责回复，艾莉还是雷，莉娜还是自身的火，克莱夫么……随便宿一个吧，比如先前在尼古洛特城堡里得到的暗の纹章，其LV2魔法倒是能够很好地自给自足。队列方面路克和俩MM一起站后排，主角放在前排的中央，之后给全员配上好的装备。(把我方其他所有闲置人物身上的装备和物品全部卸下来，好的就给主力装备，不好的卖钱，以后定期就要清理新加入人物身上的东西)

此阶段加入同伴：扎姆扎(ザムザ)、阿利克斯(アレックス)、西露达(ヒルダ)、里奇蒙德(リッチモンド)、由乃(ヨッノ)、汀普顿(テンプルトン)、奥兰(オウラン)、泰河(タイ·ホー)、亚克(ヤム·クー)、阿玛塔(アマダ)、克莱夫(クライブ)、多喜(タキ)，在南窗市宿屋再次碰到的扎姆扎，即使加入了，他本人还是在宿屋里背对屏幕站着，而且对话不能，也就是说他人加入了我方，但原地却永远地留下了他的背影，这应该算是一个BUG，不过无任何影响。

杜里巴市地下水道里的破魔の封印球一定要获得，它的LV2魔法可是整个游戏中仅有的两个战斗中复活手段中的一个的(另一个是究极料理制作出的复活药品)。BOSS巨大耗子看起来好可爱，真不忍心杀，摸摸……它的攻击力只对于主角来说比较强劲，但是感觉前排中央的人受到物理攻击的几率最低，所以事先才要把主角放中间(因为主角不是主要攻击手，所以即使危险，也不能把主角放到后排而把莉娜等人换到前排)。另外BOSS还有两招全体攻击，其中喷毒攻击会给我方染上异常状态，不过好在主角的辉盾LV1魔法还附带有全体异常状态治疗的功效。因为队伍人员除主角外实力都不弱，再加上有路克这类疯子在后面狂轰，所以战斗很快就能结束，只是在估算到BOSS已经奄奄一息的时候，要先确保我方人员死的死重伤的重伤，之后路克用“空虚の世界”来个玉石俱焚结束战斗。



(我可爱的耗子被打的样子，好可怜……)

杜里巴市剧情完结后，立即回到拉达特之街里，把飞毛腿斯塔利昂(スタリオン)抓进我方阵容！这家伙可是这次低等级时间挑战最重要的人物啊，他身上的固定纹章真神行法の纹章一来可以大大加快地图上移动的速度，极大节省我们的游戏时间，二来最重要的是无视敌我双方的等级，战斗中逃跑100%成功！终于告别了扔钱逃跑的苦日子……OH YEAH，斯塔利昂万岁！另外注意在去森之村(森の村)收同伴时顺便发展克莱夫事件的第4环节。

此阶段加入同伴：汉斯(ハンス)、弗乔(フイッチヤー)、列特利(リドリー)、恰克(チヤコ)、希多(シド)、加波查(ガボチヤ)、迪(テツ)、修罗(シロウ)、毕克斯(ビックス)、汀卡露(テンガアール)、惠(メグ)、机关丸(からくりまる)、多尼(トニー)、海瑶(ハイ·ヨー)、阿达里(アダリー)、斯塔利昂(スタリオン)，而在森之村里会见到我们可爱的格斗小MM若叶，她只承认比她强大的男孩，要求主角展示一下强大度，只可惜我们可怜的主角只有LV2，比她心仪的强度低了28级(—__—b)……啊，我的完美结局……

接下来进入绿山市(グリンヒル市)剧情，而我方要挑选5名看上去像学生样的人物跟随主角冒充新生混进绿山市的新利芙学院，残念，斯塔利昂长的不正太，入队不能，郁闷ing……弗利克、那那美是内定入队人选，无法更改，其余3人中除了路克是不可缺少的外，最好再选2名物理型人物，因为绿山市剧情里没有BOSS战，全是杂兵，我选择了罗莉汀卡露和正太恰克，他们的等级较其他人要高一些。之后去锻冶屋把火とかげの纹章宿到恰克的武器上，因为他是队伍里物理攻击力最高的，后面会派上用场。

绿山市里经过了大段大段尼娜追逐弗利克的闹剧并见到了隐居的女市长迪莉兹后，在即将和海兰德军队对抗之前弗利克会问你还有什么东西忘掉了要去拿，这是给你最后的机会整备并存档，因为之后的剧情里就要不断地进行固定战斗并且当中没有机会再存档。这是一个痛苦的回忆，前后共计8场固定与王国兵的战斗，我方都要想办法和敌人同时全灭，这个对技术性的把握不是一般的难，第一场战斗可以让路克用老办法解决，后面7场只能靠恰克来令敌我同时K死，而且每场战斗过后全员HP均为1，必须适当回复，否则下一场仅很危险，并且在战斗中控制全员送死和控制敌方HP时一不小心就GAME OVER或者干掉了敌人，那样就得全盘重来……所以，只能说，看各位的RP了，以上……(逃……)总之我现在一想起那时的情景就会关节痛……

此阶段加入同伴：迪莉兹(テレーズ)、尼娜(ニナ)、艾美莉亚(エミリア)、辛(シン)、基思(ジーン)

进入马蒂尔达骑士团剧情，首先要选择入队的同伴，虽然洛帝山将有一个还算不简单的BOSS，但是出战人员其实已经限定死了。为了克莱夫的第5个事件，必须带上他，另外路克和斯塔利昂也不用说了，剩下两个空位，刚好洛帝山事件里汉富利和菲切会强制加入，不过事先完成了事件后克莱夫就可以被踢了，所以我们可以带一名魔法型攻击角色，汀卡露是较好人选，最后还有1个空位就随便上了，反正会和克莱夫一起被踢，就带个动物类角色比如小白吧，这样可以顺便在路上把巴德收了。 纹章方面把水之纹章给斯塔利昂寄宿，因为他的速度是队中最快，路克还是老样——苍き门、火、雷3个强力攻击纹章，汀卡露宿上破魔の纹章负责复活，另外弄一个土の纹章带在身上。

谁想刚一出议会大厅就碰到了那那美这个爆裂女，她死活要跟着一起去……坚决不让她去，连续选择不同意！

那那美：我要一起去！

主角：8行！

那那美：8管，就要去！

主角：就是8行！

那那美：为啥8行？！

主角：你太弱了，能不带尽量不带。

那那美：比我还低2级，你有资格说我吗？

主角：……我是主角，没有离队的道理……

那那美：我是女主角！人气比你高多了！

主角：……总之8行……

那那美：无视！偏要去！

(那那美强行钻进主角身体里……汗，这样说好奇怪……)

注意，如果同意那那美入队的话会强制选择一名同伴踢掉，但是如果连选3次不同意，那那

美同样会入队，但却是同行者，不在战斗队伍中……爽！很显然后者是最明智之举！

在骑士团城堡里，我们见到了主角和那那美的同床共枕……他们可真是两小无猜啊……和骑士团一起出战的那场军团战，骑士团部队全部原地不动，那么我们也没必要行动，坐着看鲁卡的部队把流民杀光即结束战斗。之后一定记得发展克莱夫事件第5个环节，然后去防具店整备，给路克、汀卡露、斯塔利昂、主角的饰品栏都装满ガードリング(防+7、魔防+10)。先随青骑士麦克罗特夫去缪斯市发展情节并在修士顿之丘门口进行一场固定战斗，之后回来时去街道之村(街道の村)触发洛帝山事件，会免费住宿补满元气。汉富利和菲奇入队，踢掉已经完成了事件的克莱夫(如果事件忘了去完成的话千万别踢他，以后就来不了骑士团领地了！)和另一个随便带来的人，然后去骑士团城堡把闲置的土の纹章宿到菲奇身上，并给汉富利和菲奇进行整备，汉富利装备上主角以前一直留下来的3个炎のエンブレム，强化物理攻击。

洛帝山的BOSS鸟人比起以前的BOSS来有些难度了，主要是我方的等级跟不上了。汉富利是个防御超高的大肉盾，也强化了物理攻击力，所以自然是站在前排物理攻击，菲奇用土の纹章的LV1魔法负责每3回合给主角提升1次物理防御，这点很重要，BOSS的物理攻击打到主角就是秒杀，而路克、汀卡露、斯塔利昂这3人放在后排，不会受到物理攻击伤害。主角、路克、汀卡露、斯塔利昂这4个低等级人物均用ガードリング强化了魔防，



在受到BOSS的全员龙卷风攻击后绝对不会死，注意及时回复即可。这个BOSS比较喜欢用物理攻击和单体拎人升天(会眩晕)，而不常用龙卷风，所以主要是前排受害，好在汉富利和菲奇等级不低，主角又有土魔法的防御提升效果，基本上战斗还蛮有节奏。最后照例"空虚の世界"结束战斗。顺带一提，从蛋里孵出来那只小白龙实在是可爱死了！

此阶段加入同伴：碧琪(ビッキー)、巴德(バド)、汉富利(ハンフリー)、菲奇(フッチ)、卡妙(カミュー)、麦克罗特夫(マイクロトフ)，而若叶的师父龙锵锵(ロンチヤンチヤン)无法加入。

拉达特之街夺还战开始之前请在艾普尔处合理配置一下战斗时的各个作战单位的实力，最起码主角不能一直是低俗的步兵，怎么也得把那那美与拥有骑马能力的卡妙或者麦克罗特夫调换一下，令主角部队变成骑兵，但是配置时间不宜过长，别忘了我们还处在时间挑战赛里。第1场战争里，我方全员甚至不需要上前厮杀，只需等待数回合列特利率领的犬人族部队突然撤退后，下回合我方全军即会撤退。而第2场战争由于本质就是诱敌深入，所以刚开始只有主角一个部队时千万不可上前，就在原地等待敌大军过来，进入圈套后我方部队自然全部现身。之后全员围殴敌方主大将杰巴父子，里轰外射，不要理会其他杂兵部队，过一会列特利也会率犬人部队于敌人背后登场。杰巴父子部队防御力奇高，还拥有重装备能力，我方那叫一个车轮战、人海战啊，本人运气较好，在杰巴先损1层兵之后主角队伍里军师修发动クリティカル能力，直接秒杀剩余2层兵力，赢得战斗的胜利。(小心别有人战死了，出现这种情况立即读档重来)

此阶段加入同伴：杰巴(キバ)、克拉乌斯(クラウス)

去多兰共和国之前弗里多·Y和希那强制入队，可以不必让希那作为同行者，他的实力也是很强的，出战亦可，路克、斯塔利昂不必说了，最后可以加上卡妙，他的烈火の纹章绝强。去多兰共和国的山道上会迎战BOSS大青虫，这个BOSS实在是弱得可以，攻击力不强，HP少，每回合也只行动1次，战斗非常轻松，我想应该都不需要指导了……



共和国大统领雷班特(レバント)让我们从巴蕾莉亚姐姐和霞姐姐中任选一位加入，我当然是喜欢穿着性感、线条诱人的女忍者霞姐姐啦！(最近女忍者类的游戏玩多了……)她还能和别人使出组合技"真·美女攻击"呢！可惜为了节约时间让于巴娜之村(バナーの村)再次出现的贱女人阿妮塔(这次我说得特别重)快速加入，必须选择巴蕾莉亚……注意在多兰共和国首都内一定要去宿屋2楼找1代人物萨拉(セイラ)对话，可以得到1个旋风の封印球，另外在纹章屋的掘出物里买到大地の封印球和流水の封印球(这两个纹章的出现是随机的，可以用这个方法令它们出现而不需浪费时间以后再来：在一次都没有进去过纹章屋的前提下，先存档，再进去与店主对话，如果没有想要的纹章，就读档重来，因为掘出物的物品是在主角进入纹章屋的那一瞬间便随机决定了的，之后一段时间内不会再更改，所以千万别在进去过纹章屋后再存档！)。

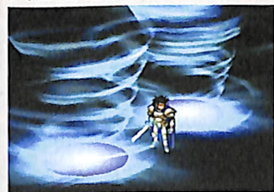
此阶段加入同伴：希那(シーナ)、巴蕾莉亚(バレリア)、罗蕾莱(ローレライ)、哥顿(ゴードン)(这个家伙的加入有窍门，你可以在以前就多逛逛南窗市的交易所，多买点"花のえ"，累计买7、8个左右，此时带到共和国来，先存个档，然后去找这个JS，把"花のえ"一股脑儿全卖给他，如果此时他的价位比南窗市高，那么你肯定赚了不止5W，这样立即就可使其加入，如果无效说明此时他的价位比较低，你亏了本，那么就读档。此方法可以大大节省我们的游戏时间，避免了反复多次来回共和国的大量无意义的时间、路程可是很远的……)

回到根据地后立即就是列特利救出战役，一般情况下列特利肯定要被俘的，但是也不排除救下来的可能性，因为我这次就运气极好，列特利坚持了2回合还没被打败，边战边向上逃，之后主角快马加鞭上前用辉く盾の纹章给其治愈，下个回合与其邻接，全军撤退，战斗结束。而第两场故伎重演的诱敌战，是由被此策略算计过的杰巴单枪匹马引诱鲁卡全军，但是鲁卡的攻防实在强到离谱了，这种计策完全没啥意义，我方又是老样的车轮战、人海战。全军围住主将鲁卡狂殴，不需要干掉他，只要磨掉他1层兵力战斗就结束了，路克会在数回合后华丽地登场救援。

由于先前列特利并没有被敌军俘虏，所以这里就不再是列特利带着敌军军师的密函逃回来，而是……竟然是海兰德王国军师雷昂·西尔瓦巴格(レオン·シルバーバーグ)亲自送信来，鲁卡这民心丧失得也够可以了……接下来是编成3批队伍进行车轮战(编成之前先务必存个档)，毫无疑问战力是不能分散的，必须把最强人物聚集到主角的这支队伍里，我翻来覆去尝试了各种套路，最终决定以下为主力出战人员：主角、卡妙、希那、菲奇、碧琪、路克，卡妙身上有烈火の纹章，防御也高，希那各项能力值都不错，也耐扛，碧琪意外强大，可以使用LV4魔法，虽然以前从来没重用过，但是这里不得不承认她是绝对的主力人物，路克不用说，最后的菲奇是在其他人物里反复比较得出的上佳人选。纹章方面给希那宿上大地の纹章和雷の纹章，菲奇宿上破魔の纹章和旋风の纹章(原本风の纹章的LV2魔法为我方单体全回复，现在旋风の纹章就变为了LV1魔法，而流水の纹章的LV1魔法不再是单体全回复，所以高位五行纹章里旋风反而取代流水成了回复师必备纹章)，碧琪宿上流水の纹章和雷の纹章，路克把火の纹章换成暗の纹章，危急时刻可以用LV2魔法自救。另外弗利克和维克多率领的消磨部队就尽可能挑强人上，没有特别讲究，装备也不用太好，反正因为等级低基本上都是一两回合全灭……确定作战阵容后请先读档，出去给你选定的人物整备整备，不要装备ガードリング，因为鲁卡的所有攻击都不是魔法，尽量挑物理防御更高的装备。把火とかげの纹章给希那或卡妙的武器宿上，并且把游戏中得到的所有雷のアミュレット(防+9、命中+15)都给他装备上(应该有两个)，另外还要把主角的武器锻造到此时的最高等级，并宿上友情の纹章(根据地加入的同伴数越多，武器攻击力越强)以及装备3个炎のエンブレム。最后再弄几个土の守护神の札装备到主角和路克身上，因为他们不太需要防御力，并准备1个ブルーリボン带在物品栏里。

终于迎来了可能是整个低等级限时攻略里最艰难的一场战斗，前两场消磨战结束后主角队伍与鲁卡开战。鲁卡每回合行动3次，攻击方式有单体物理攻击以及敌前一横列火属性攻击、敌一纵列火属性攻击两种物理型技能，攻击力极强，

等级只有2级的主角即使增加防御力也会被一击毙命，所以干脆不用加防御了……菲奇、卡妙、希那依次从左往右排在前排，路克、碧琪、主角依次从左往右排在后排，路克所处的这个位置是绝对不会受到鲁卡任何攻击的最佳位置，主角和碧琪也只有受到鲁卡的纵列攻击才会受伤，而且主角也几乎受不到什么攻击。卡妙、希那、菲奇使用身上的纹章轰，希那还要给全员加良性状态，菲奇负责单体回复和复活，主角负责全体回复，并在空闲时间内使用土の守护神の札给前排人物加防御(因为大地の纹章没有了单体防御力上升的LV1魔法)，碧琪和路克则为后排中坚攻击力。由于鲁卡是火属性，所以我们完全放弃火系魔法。这就是基本战术，实际操作起来还要看玩家的运气了，中间变数较多，可能要重打好几遍，个中艰辛我也不多提了，拿出毅力来吧！"干爸爹！"



打败鲁卡后维克多和弗利克两个人渣强制钻进队伍，立即给全员适度吃药回复一下，给宿着火とかげの纹章的角色装备上ブルーリボン(不会受到敌人的单体物理攻击)。之后一路上还有两场固定杂兵战，由于刚刚在鲁卡战中用掉了"空虚の世界"，所以这里只能靠宿着火とかげの纹章的角色与敌人同灭结束战斗，所以事先给他强化命中，以保证不会被敌人回避反击导致GAME OVER，这些鲁卡的白狼军精英部队回避力很高，一个不小心GAME OVER了就得重打鲁卡，要跳楼的！同时装备ブルーリボン也是为了保证这个角色的安全，假如还没到最后一击时就先死了，菲奇应该是没有MP再复活了，这样也得重打鲁卡……最后终于追到尽路，主角和重伤的鲁卡进行单挑，由于鲁卡HP已经所剩无几，主角又事先锻造了武器且有能够提升攻击力的友情の纹章和炎のエンブレム，再加上可以依照对话分配行动，所以应该没啥难度。(而且鲁卡似乎很喜欢用舍身攻击，哼哼……)

全单挑台词之鲁卡

攻击

ふははははは！！！！！死ね！死ね！……

きさまごときに！！！

防御

つまらぬ！！！きさまごときが……

つまらぬ！！！それが、きさま……

舍身攻击

ブタめ！！！死ね！！！！！！

ふはははははは！！！！！！



就这样，狂放不羁的真正英雄鲁卡在仰天长笑后结束了他的一生，而游戏也进入了后期。此时我的游戏时间为12小时05分。

Integration of Destiny 融合

乔伊这个不厚道的家伙，鲁卡刚死就立即和公主吉尔(ジル)结婚，丧事喜事一块办，我看这丫是故意的……而我方此时是难得的战争休养时期，可以四处收集新出来的人物，同时别忘了带上克莱夫去拉达特之街发生第6个事件。此时已经可以去巴娜之村触发《幻水》1代主角的隐藏情节并令其加入，但是现在我们的实力还无法打败情节中的那个隐藏BOSS大飞蛾，虽然即使被BOSS打败也仍然会发生固定情节，主角和1主同时释放二人的真之纹章的LV4魔法一举歼灭BOSS，而且经验值和金钱一分不少照拿不误，但正是因为这个经验值照拿不误，导致我们无论如何必须凭自己的实力干掉BOSS，这样才能回避掉这些经验！所以只好暂时先放一放，推迟《幻水》1代主角的加入时间。

此阶段加入同伴：卡琳(カレン)、麦克西米利安(マクシミリアン)、基利(キリィ)、安妮莉(アンネリー)、保依(ホイ)、利布兰特(レブラント)、西摩尼(シモーネ)、阿妮塔(アニタ)、智(トモ)、由滋(ユズ)、柯尼尔(コーネル)，而独角兽奇格弗雷德(ジークフリード)和狮鹫菲撒(フエザー)这两只需要"きさみみの封印球"的巨兽我没有去收，因为它们与青、赤两只大章鱼是不能同时加入的，也就是与巴蕾莉亚和霞一样的原理，正常情况下因为赤章鱼鲁罗拉迪亚(ルロラディア)不是108星之一又因为菲撒同时连带关系到艾塔(エイダ)的加入，所以玩家都是选择菲撒+青章鱼阿比斯波亚(アビズボア)或者菲撒+奇格弗雷德，但是现在我们反正也达不成完美结局了，我们只需要尽可能多地收集同伴，所以选择赤章鱼加入也无妨，虽然失去了艾塔却能额外得到青、赤两只大章鱼的孩子小章鱼秋卡加纳(チュカチャラ)，在人数上都是相等的，我选择了章鱼一家子，因为它们有超级搞笑的浴室热舞(爆)，必须放弃完美通关才能看到的超S级隐藏事件哦！(^o^)

去汀特市(ティント市)之前一定要在队伍里带上斯塔利昂和路克，之后有用到他们的时候，并且给强制入队的那那美武器宿上火とかげの纹章，并装备上雷のアミュレット和ブルーリボン。汀特市锻冶屋外的矿车里调查可以得到强力装备パワーリング，一定要拿到。吸血鬼尼古洛特讨伐剧情里，有一个比较大的分支需要注意，就是在遇见尼古洛特之后的那个晚上，别急着上床睡觉，否则一夜就这么过去了，应该去那那美的房间……好YY啊……别想歪了，在和那那美的对话中那那美要求和主角一起逃走，会出现选项，选择第2项"……"，之后再选择第1项就开始出逃，出门时会有随机一两名同伴跟随，一般来说都是斯塔利昂和路克，因为他们几乎一直作为主力出战，好感度自然高，如果不是的话就读档，把其他好感度高的同伴踢掉……如果只有1个人跟随的话也读档重来。之后来到古罗姆之村(クロムの村)，在遇到丧尸时的选项全部选择不战而逃，否则都是固定战斗，虎口之村(虎口の村)里也一样。那那美背着主角跑进山道里时有两场固定丧尸战，第1场用那那美最后和敌人同归于尽，第两场直接让路克来个"空虚の世界"，顺序不能颠倒，因为中途不给加血的机会，如果先用了"空虚の世界"，下一场战斗相当危险。最后接受了修的一个大大的874后，回到主线剧情。(可别失手进入BAD ENDING了……)

为什么要选择这个卑鄙、无耻、遭人唾弃和鄙视的分支，而不按照正常剧情发展呢？因为正常剧情的那个分支有两场BOSS战，分别是尼古洛特战和谢拉战，但是没有任何战利品，只有必须扔掉的经验，而这个分支里完全回避掉了这两场毫无意义的BOSS战，极大节省了我们的精力，同时也节省了大量的时间，可谓最佳选择。如果玩家非要走正常分支的话，也不是不可以，尼古洛特战只有主角和那那美两人出战，而且尼古洛特始终处于无敌状态，战斗3回合后自动结束，主角俩人绝承受不住尼古洛特的任何攻击，所以事先买6个身代わりじぞう，每人装备3个，开战后直接熬到3回合结束即可，非常简单。而与谢拉的战斗也不难，她只能算是一个小BOSS。

进入矿山之前超强人物卡恩和谢拉会加入，一定要把两人都放到出战阵容里，他们加入时等级很高，是绝对的主力。卡恩和谢拉目前还只是暂时同行，无法更换装备和纹章，而强制入队的维克多没啥作用，装流水の纹章吧……至少他可以使用LV2的全体回复魔法，虽然魔力超低，但是对于HP超超低的主角、那那美、路克来说也算是全回复了……那那美装旋风，路克还是老三样火、雷、苍き门。队列为前排卡恩、谢拉、维克多，后排那那美、主角、路克，后排全员装满ガードリング，前排的装备可以自己把握。因为放弃了逃跑能手斯塔利昂，所以矿坑里的杂兵战并不是每次都能成功逃跑，事先带一些回复药备用。

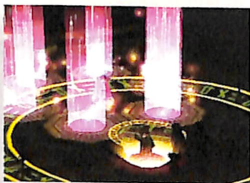
与矿坑里的BOSS石头巨人开战，卡恩和谢拉的纹章用处不是很大，卡恩几乎只能用物理攻击以及负责回复和复活，谢拉的暗の纹章威力不够大，而主角和那那美可能经受不住BOSS的全体攻击，比较容易死，但是要保证路克千万别死。虽然BOSS的HP不多，魔防也低，可战斗不会太轻松，因为没有强力的攻击魔法伺候它。估算着最后让路克用"空虚の世界"结束战斗之后立即使用すりぬけの札出矿坑回复并整备，把维克多的流水の纹章换成土の纹章(不是大地の纹章)，路克的火、雷の纹章换成破魔の纹章和流水の纹章，并且给维克多的武器宿上火とかげの纹章以及装备上雷のアミュレット和ブルーリボン(谢拉和卡恩的武器上都有固定的纹章无法拆除，所以只有给维克多)，然后多带些高级回复药。再次进入矿坑并一定在中途的记忆点存档，



之后直到尼古洛特战时将不再有机会存档(假如GAME OVER的话路程好远啊……)。进入汀特市后不要乱走，直接去最上方的决战地点，这样中途只有两场固定丧尸战，不要浪费任何MP，让维克多负责同时全灭，吃药回复。

决战尼古洛特的BGM“Gothic Neclord”超赞，完全与“《幻水》系列”一贯的民族乐风格悖离，用管风琴演奏出的急促气氛和超强的节奏感令人体会到吸血鬼一族的威模和魅力。(这样棒的音乐用在尼古洛特这个面团身上实在是浪费，为何不收录到Konami的“《恶魔城》系列”里？……跑题跑远了，擦汗)

对尼古洛特的战斗，卡恩和路克的破魔の纹章LV3魔法“破魔”都可以给予尼古洛特极大的伤害，是主要战力。事实证明尼古洛特很喜欢变成蝙蝠去吸那那美的血，本来嘛，尼古洛特就喜欢年轻女子的血，队伍里只有那那美一个人符合条件，况且很早已前尼古洛特就曾扬言要招那那美作“花嫁”的。啥？还有谢拉？开什么玩笑，这个老婆婆已经有800多岁了，以貌取人可是最大的错误哦……而且相信尼古洛特也不会喜欢喝同类的血……(－＿，－b)所以可以着重给那那美分配最好的装备强化防御力，并且让维克多用土の纹章LV1魔法给那那美提升防御力，同时在那那美死亡后及时复活，这样运气好的话尼古洛特会把大量攻击全部送给那那美一个人，大大提高其他人的安全性，战斗轻松获胜。



此阶段加入同伴：劳拉(ラウラ)、卡恩(カーン)、谢拉(シエラ)、科佑(コウユウ)、杰基姆(ギジム)、罗蔵(ロウエン)、玛尔罗(マルロ)、杰斯(ジエス)、豪撒(ハウザー)、天科(テンコウ)、高尔古(ゲオルグ)、波利斯(ボリス)(如果按照我先前在汀特市的分支来推进剧情的话，列特利会因为去营救主角而献出自己的生命，这样他的儿子波利斯就会加入并替代父亲的星位，如果没走那条分支则列特利仍然健在)

此时已经具有足够的实力去发展《幻水》1代主角的隐藏事件了，因为有谢拉和卡恩这两位强人助阵，加上之前我们有让札文师劳拉加入。首先去弄几个水の纹章，拿到劳拉的店里分解，凑齐6份优しさの流れの札(每1个都是优しさの流れの札×2，所以总共有12个)。队伍编成为主角、谢拉、卡恩、路克、碧琪(放弃斯塔利昂)，谢拉宿雷の纹章，卡恩宿火の纹章和旋风の纹章，路克宿火、雷、苍き门，碧琪宿破魔、流水。之后每人在饰品栏装备1个优しさの流れの札×2……为什么？这是没办法中的办法，BOSS的任何全体攻击均可重创我方，必须每回合给全员回复，但是仅靠纹章是不够的，只有用全体HP300回复的优しさの流れの札，所以在刚才的纹章配置方面就不再考虑全体回复的问题。装备方面还是着重魔防，另外带上一些强力装备给之后的《幻水》1代主角穿。

去巴娜之村触发1代主角的隐藏情节，给入队的《幻水》1代主角(以下简称1主)也装上优しさの流れの札，但是因为不能出村，否则1主会离队并中断情节，而巴娜之村内又没有纹章屋，所以没办法给1主宿上其他纹章。在情节进行中会再次迎战大青虫，快速解决它之后它会进化成大飞蛾，真正的战斗现在开始了。首先要让碧琪使用流水の纹章LV1魔法“守りの雾”给全体加魔防，这点很必要，否则主角、路克、碧琪无法在BOSS的全体攻击后生还，由于“守りの雾”的有效时间只有3回合，所以每过3回合就要使用一次。卡恩和谢拉都可以使用LV4魔法，并且一个火一个雷，所以可以使用超强的组合魔法“火炎阵”(火+雷，敌方单体2000左右伤害，其余1300左右伤害)，攻击力骇人！之后由谢拉的雷、卡恩的火、路克的雷、1主的专用纹章ソウルイーター为主要攻击手段。注意每回合都要有1个人使用身上的优しさの流れの札，不管BOSS采取什么行动都要用(同时还能治疗BOSS的散毒攻击所带来的中毒状态)，优先把主角的用完，因为他在战斗中起不了啥作用，也最容易被BOSS干掉。碧琪不要使用流水の纹章的LV2魔法，因为已经有这么多优しさの流れの札了，LV2的MP应该全部用来使用破魔の纹章的复活魔法。只要战术条理无误，基本上不会出现太多变数，一两个优しさの流れの札对我来说是足够了，感觉没有先前预料的那么艰苦，甚至这场和大飞蛾的战斗比以前正常游戏时还简单，那时并没有考虑得太周到，也没有谢拉和卡恩的加入。最后别忘了用“空虚の世界”敌我全灭。



情节结束后超强同伴1主终于带着他的超强纹章加入我方，由于他一旦离队就必须再来共和国找他人队，而不能在雷欧娜那里直接编队，路程相当远，所以若非固定剧情踢人的话不要失手让他离队，这样也算是节约游戏时间。

此阶段加入同伴：1主

进攻绿山市的前夜里主角会受到海兰德派来的刺客露西娅的袭击，这里麻烦了……此场战斗只有主角一人上场，露西娅的攻击力虽不算强劲，但作掉LV2的主角已经远远足够了，而且虽然和以前那那美、主角俩人面对尼古洛特的那场战斗一样，只要经过一定回合便自动结束战斗，但却不是3回合，而是5回合……所以，给主角装备3个身代わりじぞう是撑不过去的……露西娅会使用物理攻击和高级火属性魔法，无论在装备上强化物防还是魔防都还是会被秒杀，用魔法札增加物防魔防也没用，即使使用守りの天がいの札完全防御对方的魔法，也还是会被物理攻击干掉，何况敌人都很聪明，你只要使用“守りの天がい”，敌人就绝不使用魔法，只用特技和物理攻击，实在是没牙得很。在反复尝试了各种纹章之后，终于想到了一个解决方法，捏哈哈哈哈，这就叫道高一尺，魔高一丈，天无绝人之路，车到山前必有路，船到桥头自然直……由于主角等级低，只能装备1个纹章，但却被辉く盾の纹章占据了，所以只好用魔法札代替，在身上装备两个身代わりじぞう和1个ふくしゅうの札。战斗一开始就使用ふくしゅうの札，之后每回合防御，这样主角就可以100%回避反击露西娅的物理攻击了，只有受到火魔法才会死亡，一共可以自动复活2次，事实证明露西娅并不会频繁使用魔法，最多就见她使用2次，所以完全足够了，5回合很快便结束。



绿山市侵攻战之前修会问你跟随哪个部队出战，建议选择维克多这边，虽然杰巴那边只要冲进绿山市便可结束战斗，但被敌方部队堵得死死的，比较耗时间，而维克多这边的敌方主将乔伊离我军很近，一开战就能围住乔伊进行车轮战，只要将他干掉便可结束战斗，即使僵持不下，敌增援登场数回合后也会自动传来消息致使敌军全部撤退。

由于先前的强制剧情踢掉了队伍里的所有同伴，所以我们必须留一个空位再次去多兰共和国找1主，虽然很浪费时间，但是之后的两场BOSS没有1主是不行的。队伍编成为前排1主、卡恩、谢拉，后排斯塔利昂、主角、路克，纹章就挑强力的装备，火とかげの纹章给1主武器宿上，并带足回复药。绿山市森道里有好几场固定战斗，只能靠1主解决，并吃药回复。与BOSS露西娅的战斗并不困难，她的物理攻击只对前排人物，而打不到后排的弱虫，适当给前排3人回复即可，流水LV1魔法“守りの雾”可以使露西娅的全体火魔法不成气候，而BOSS身边的几个高级杂兵可以用1主的ソウルイーター–LV3魔法“めいふ”直接将他们送入冥府，露西娅的HP也不多，战斗非常轻松。

获胜后可以得到1个苍き门の封印球，爽！以后可以有2人负责同时全灭了。原路返回根据地补给回复(无法使用すりぬけの札)，并要大幅度更改目前的整备，因为绿山市内的BOSS骨龙完全不吃雷魔法，连带的2种超强组合魔法“火炎阵”和“雷神”(雷+

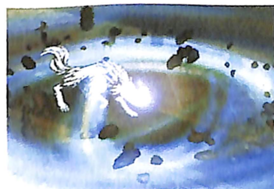


水，敌方单体2000左右伤害，我方全体全回复，战斗不能回复)的伤害值也均为0，所以必须完全放弃雷系魔法并重新选择一种组合魔法，“焦土”(土+火，敌方全体1300左右伤害)很不错，另外由于BOSS是不死系，所以破魔の纹章也是主要攻击手段。1主宿上苍き门、流水，卡恩宿破魔、火，谢拉宿大地，斯塔利昂宿旋风，路克宿苍き门、破魔、火，全员装备着重魔防，并且每人装备1个优しさの流れの札×2 =ε=b

深入到绿山市内还有几场固定战，之后迎战BOSS。骨龙的攻击力非常高，血也很厚道，“守りの雾”是必须的，但是主角仍然难逃一死，所以舍弃这颗棋子(主角：我可是主角啊啊啊啊！)。作战方法和大飞蛾差不多，每回合使用1个优しさの流れの札，以1主的ソウルイーター、卡恩的破魔、谢拉的大地、路克的破魔展开猛攻，斯塔利昂负责回复辅助。注意第1回合就赶快把“焦土”用掉。(某学生举手：“老师，为什么不把大地の纹章的LV4魔法“大地の守护神”单独使用而要拼成组合魔法呢？5回合的全体物防、魔防上升效果对战斗很有利的，而且还可以省下火の纹章的LV4魔法单独使用，我觉得这样更好啊？”“嗯，这位同学提出的问题很好。而我要解释的就是，BOSS的物理攻击只对前排某1人，而前排的人物都绝不会被一下咬死，而“守りの雾”又可令除主角外的所有人不会被一次全体攻击打死，所以即使没有“大地の守护神”的保护，也不会有生命危险，而即使有了“大地の守护神”的保护，BOSS的一次全体攻击过后我方全员的损伤也都在半数以上，同样撑不住下一次攻击。也就是说，没有保护全体濒危，有了保护全体重伤，还是要每回合使用优しさの流れの札，这样一来还需要保护吗？很显然不需要了。既然LV4魔法没有用处，那么和火LV4魔法拼成“焦土”就形同于提升了火LV4魔法的威力。我这样解释能理解吗？)



解放了绿山市以后，别忘了去学院内的纹章屋，可以从老师那里得到1个烈火の封印球。由于那那美强制入队，所以必须踢走一名主力，就踢掉斯塔利昂吧。缪斯市侵攻战在进行2回合后除了露西娅一族的部队外全部海兰德军都会撤退，无论是围住露西娅群欧还是快速冲入缪斯市都没有丝毫难度。之后的队伍编成把强制入队的维克多扔进同行者里。缪斯市议政厅里的BOSS金狼只能算得上是一个小BOSS，对于饱经磨难的我们来说这家伙完全上不了档次，随便欺负吧，获胜后出来时注意别再和其他量产型金狼接触。



这时已经到了收集108星的最后期限了，去满世界地搜寻同伴吧，不过一定要注意时间，我就差点忘记了我还处在时间挑战的限制里。另外别忘了去汀特市找市长对话得到大地の封印球。收齐除若叶和龙骑将外的所有同伴(飞鼠5兄妹的另外4只可以以后再收，因为还有机会，它们可是极耗时间的)，便开始进行骑士团侵攻战。本以为号称大魔法使的梅扎斯将是我方的绝对主力，可没想到他的等级竟然也根据主角的等级来定，只有LV7……我吐血啊，总体实用度超过路克，真正《幻水Ⅱ》最强魔法师的梅扎斯只有LV7，LV7啊！而且别的不说，他身上寄宿的苍き门の纹章和雷鸣の纹章都是不能卸下来的啊，实在是太浪费了呀呀呀呀！(抓狂1小时)

此阶段加入同伴：迪撒依(テッサイ)、刚迪(ガンテツ)、鲍伯(ボブ)、休多(シュド)、皮克(ピコ)、亚鲁巴德(アルバード)、阿比斯波亚(アビズボア)、鲁罗拉迪亚(ルロラディア)、秋卡加纳(チュカチャラ)、班尤米尔加(ベンユメルガ)、源将(ゲンシュウ)、梅扎斯(メイザース)、莺(モンド)、佐助(サスケ)、瓦恩萨(ウァンサン)。

玛蒂尔达骑士团侵攻战并不需要任何战术，挨过一定回合后战斗便会自动胜利。进入骑士团内部迷宫时的阵容没啥讲究，只要把2位有苍き门の纹章的角色带着就行了，因为迷宫内有两场固定杂兵战(其实有3场，但是某1场是为了拿两个宝箱而遇到的战斗，由于宝箱里是没有用处的ドラゴン设计图4和白马设计图4，所以不用去拿宝箱)。当然事先记得把那那美身上的纹章和装备全部扒光。那那美中箭时不需要注意选项，反正已经无法达成GOOD ENDING了……之后主角和乔伊共战BOSS葛尔多，这场战斗太轻松了，主角送死，让乔伊一个人打，乔伊等级高、攻防高，黑き刃の纹章威力绝大，而且乔伊身上还有优しさの流れの札×4可以用来回复，因为不是108星所以让他尽情升级吧。



终于到了与海兰德王国的总决战时刻，我方军师修与敌方军师雷昂之间上演了整个游戏里最精彩的一场战役，那就是诱敌深入丛林中进行火攻(感觉和《三国》里的博望坡之战很相似)，雷昂万万没有想到那个他最了解的修，此刻却成了他最不了解的人。

作为游戏中最后一次SLG战役，皇都攻入战也非常的简单，敌方全部聚集在皇都外围，只要打开1个缺口让我方1个部队进入皇都便告胜利。之后不要忙着进去，此时可以去完成克莱夫的最后两个隐藏事件，分别是缪斯市修士顿之丘上，以及皇都外地图西北部的隐藏村庄撒加之村，其间别忘了去缪斯市纹章屋2层对话得到流水の封印球，以及防具屋对话得到银系龙铠。当事件最后克莱夫抱着决战身亡的艾鲁萨痛哭的那一刻，我们的攻关也终于解除了时间限制，自此开始不必再为了节约时间而争分夺秒了。我看了一下我的游戏时间，19小时48分，好险啊，时间还真是紧。



由于没有了时间限制，我们终于可以去收集飞鼠5兄妹的另外4只了。另外如果再次进入骑士团内部迷宫，并一直深入到穿过以前那那美中箭的那个场景，最终会看见一个骑士团士兵，与他对话可以得到1个雷鸣の封印球，绝对要不辞辛苦去取。

最终战阵容为前排1主、卡恩、谢拉，后排斯塔利昂、主角、路克。纹章方面，我所取得的强力纹章有如下这些：烈火の纹章1个、雷鸣の纹章1个、旋风の纹章1个、流水の纹章两个、大地の纹章两个、苍き门の纹章两个，另加上1主专用纹章ソウルイーター和因为人衰而无法发挥威力的2主专用纹章辉く盾の纹章。最终配备为1主苍き门、旋风，卡恩雷鸣、流水，谢拉烈火，斯塔利昂流水，路克苍き门、破魔、大地，这样的分配是在我深思熟虑后得出的个人认为最合理的配置。火とかげの纹章照例给1主宿上，高级回复药带足，优しさの流れの札、土の守护神の札、守りの天がいの札、切り裂きの札都要带足。最后就是全员穿上最强的装备，着重魔防。另外在撒加之村买到ゴールデンハンマー，并把主角的武器锻造到最高等级LV16，还要给武器宿上友情の纹章，并且全身装备为炎のフルヘルム、マスターガーブ、パワーリング×2、パワーグローブ，完全强化物理攻击力。这期间金钱很可能会不够，因为不能靠杂兵战来赚钱，但是我们还是有赚钱的办法，各地的交易所可不要熟视无睹啊，正常游戏的话我们似乎都没把它们放在眼里，但是在极限攻关里，交易所的倒卖生意就尤其重要，在世界各地反复倒卖物品，从中赚取差价利润，越贵重的交易品利润就越大，这是每个玩家必须掌握的课程。

进入皇都后立即迎来对露西娅的BOSS战，她会高级的火属性魔法，但是由于只会魔法，而非大多数怪物BOSS那样还拥有特技，所以一样可以用“守りの雾”来防御，也可以用“守りの天がい”来迫使她只能使用物理攻击，战斗较轻松。获胜后出去回复，再次进入皇都，此时我们将迎来比较艰苦的迷宫探索，一方面由于皇都内部实在太复杂，为游戏中惟一可以称得上“迷”的迷宫，而我们必须将迷宫内的所有究级物品1个不漏地全部揽入囊中，另一方面在迷宫的各个场所都有王国军士兵挡路，和他们的固定战斗是无法逃跑的，而这样的战斗累计有十几场，也即是说我方需要将敌我同时全灭的操作反复上演十几

次，并且完全不能有任何失误，否则整个迷宫就算白闯了。我的做法是这样的，虽然很麻烦也很浪费时间，但是却最为保险，那就是迷宫行进一段路程，我方元气大伤需要回复了，或是药品吃完了，或是物品栏装满了，或者单单是因为走了不少路了害怕GAME OVER全盘作废，我就用すりぬけの札退出迷宫回去回复补给，之后重新深入。虽然退出了迷宫，但是收到的物品都保留下来了，并且已经干掉的挡路的王国军士兵也不会复活，下次路过时就不必再战了，所以每打完几场固定战斗就回去回复重来，慢慢磨掉所有固定战，虽然非常麻烦却可以保证万无一失，即使GAME OVER也不会白打多少，况且实际试了才知道又要带足必须物品，又要收齐迷宫的所有宝物，物品栏是绝对装不下的。



在迷宫中部我们碰到了主角的父亲玄客当年的挚友——海兰德王国元老将军哈恩，主角要和其单挑，但是之前我已提醒大家着重为主角做准备了，因为我自己曾没有任何准备地去见他，结果单挑的情形是LV2的主角每次给予哈恩的伤害值恒等于0……(-o-####)所以才要努力攒钱把主角武器等级锻造上去，并且全部配备增加力值的装备以及友情の纹章。但是尽管如此，单挑仍然胜算不大，因为哈恩使用普通攻击的话主角是必须要吃的，如果他多来几次必挂，只能祈祷他多多防御、多多舍身攻击，阿弥陀佛天灵灵地灵灵急急如律令……

全单挑台词之哈恩

攻击

この手ごたえ……

ここは通さぬ……

防御

くっ、间合いを……

わしをたおせるか？少年

舍身攻击

では、これは受けられるか？

良く见ておけ、少年！！

终于闯入了最深处的谒见大厅，请不要像猪头一样直冲入希特和克鲁刚的怀中，至少也要懂得礼节吧，人家站在这里等你老半天了，你怎么也得先绕到旁边的旅の封印球前全员完全回复并存档完毕之后再去与他们开战吧，如此狼狈不堪的样子怎能见人？

这两个家伙和露西娅一样，是人类，唔……(废话！)也就是说他们也是除了物理攻击外就只会魔法，并没有任何无法防御的特技，想象一下似乎很好对付，但真正打起来却被扁了个焦头烂额屁滚尿流抱头鼠窜，丫的希特那家伙竟然会使用"静かなる湖"(敌我双方3回合内均不能使用魔法)！克鲁刚那厮竟然还会使用"优しさの流れ"来回复！对于根本不考虑物理攻击力的我方来说，没了魔法就好似那大象没了鼻子、猛虎没了牙齿、老鹰没了翅膀、袋鼠没了袋子、螃蟹没了钳子、胜负师没了工作……咳咳，背后一股凉气……回到正题，虽然不能使用魔法，但没说不能使用物品，要知道札文师劳拉可不是吃素的，她做出来的魔法札可都是作为物品来使用的啊。由于用纹章制成魔法札时并不能制作出此纹章的LV4魔法，所以我们可以使用的攻击魔法均为那些可以批量买到的低级纹章的前3级魔法，威力都很低，其中实际效果最好的要数风の纹章的LV3魔法"切り裂き"，在不能使用魔法的回合里就靠这个了，所以之前我就提醒玩家准备好充足的切り裂きの札。(前面说到我们有两个大地の封印球，而我们只宿了1个，那么另外1个闲置的也不要藏着了，做成魔法札吧，可以获得强力的ふるえる大地の札，低级的土の纹章是做不出来的。如果玩家经常去多兰共和国的话，说不定可以在纹章屋的掘出物里随机买到好几个大地の封印球，那么这里就能拥有好多的ふるえる大地の札，对我们的作战更有利)

作战开始！在可以使用魔法的时候，我方要尽可能把高级魔法都放出去，给予希特和克鲁刚最大的伤害值，比如5种组合魔法里最强的"雷神"(注意克鲁刚不怕雷系魔法以及包含雷的组合魔法，而希特不怕火)，并且还要给我方用"守りの雾"，同时也可以使用守りの天がいの札来迫使敌方不使用魔法而作物理攻击。要注意这俩人会使用组合攻击，克鲁刚施放雷之力，交由希特给予我方前排1人电闪雷鸣般的重重一击，砍谁谁死，所以还要用土の守护神の札给前排人物增加防御力，这样同时也能够防御之后不能使用魔法的3回合内敌方的轮番物理攻击。先着重攻击克鲁刚，杀掉他之后再是希特，因为克鲁刚会不定期使用回复魔法"优しさの流れ"，对我方是很大的威胁。当希特这烂人使用了"静かなる湖"以后，我方全员改为使用切り裂きの札和数量不多的ふるえる大地の札来攻击，并用优しさの流れの札保证回复。这俩人的HP都不多，"静かなる湖"效果消失后差不多能干掉克鲁刚了，剩下的希特便孤掌难鸣，至少我没让他再用1次"静かなる湖"。最后可别忘了敌我全灭。(我忘了，所以又重打了一次……)



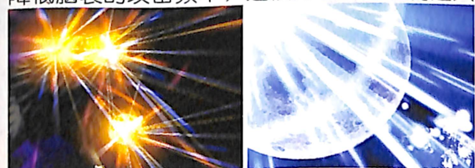
再次在旅の封印球处完全回复并存档之后，便在王座前迎来了最终BOSS战。由兽の纹章实体化变成的双头银狼不愧为游戏中最强悍的BOSS，它是游戏中惟一一个身体分为好几个目标需要分别击破的BOSS，也是惟一一个运气成分比较重的BOSS，以前的所有BOSS战只要整备良好战术合理的话都有赢的把握，但是对付最终BOSS除了讲究战术外，还需得到BOSS配合……在此我也遵循我一贯的风格，对最终BOSS战不作过于详细的讲解，毕竟身经百战的玩家们历尽磨难坚持到了这里，不但对战斗的心法烂熟于胸，同时也感悟了人生的坎坷和创业的艰辛，我是一路搀扶着大家走过来的，现在我就要放开你们的翅膀，用你们自己的力量去飞翔吧！(噼哩啪啦！喀嚓！咣！众人："你以为你是谁啊？自我感觉太良好了吧？给我踩！")





BOSS的身体分为5个部分，左脑袋、右脑袋、左前脚、右前脚、中间的兽の封印球(这里所说的左、右是以BOSS的角度来看的左右顺序，以下同)，首先必须将中间的封印球破坏掉，否则对其他部位的伤害值恒等于0，而获胜的条件就是干掉两个脑袋，即使不解决两只前脚，也是可以结束战斗的，但是实际上这不可能，见下面。右脑袋会使用物理攻击、我方后排单体攻击技能(玩家发问："物理攻击？从来没见过最终BOSS用物理攻击。""那是当然了，BOSS身体这么庞大，是不能随意活动，你去怪Konami制作水平不到家吧。但是不能动不代表不会物理攻击，那个从天空中插下来一把巨剑的招数就是两个脑袋的物理攻击，目标为我方全体，而并非特技，明白了吧？")，左脑袋会使用物理攻击和全体攻击技能A，右前脚会使用己方单体回复技能以及复活技能，左前脚会使用全体异常状态攻击，而中间的封印球会使用全体攻击技能B。另外当两个脑袋和封印球均健在的情况下，BOSS会使用最大特技火星的制裁(我自己起的名字，酷吧？-v-b)，此招被我称为GAME OVER满足技……但是此招绝不会在刚开战的前2回合内使用，至少从第3回合开始，以及当封印球已被破坏但又被右前脚复活之后，才有一定几率使用。BOSS每回合行动3次，身体各个部分随

机抽3个出来行动，同1个部位连续行动2次甚至3次都是有可能的，如果BOSS使用火星制裁则本回合只行动1次，因为是3个部位一齐发力，但是1次就够了……(＝ ＝#)另外BOSS有时候会发呆，浪费掉行动机会，所以有时也可以碰到BOSS一回合只行动2次甚至1次甚至本回合动都没动……我们开战后首先用单体魔法集中攻击封印球，争取在2回合内破坏掉封印球，不然可是要冒着被火星制裁送回老家的危险哦。破坏封印球后应当立即把目标转向右前脚，以最快速度砍掉这只脚，否则它会不断地给身体其他部分大补血，而已经干掉的身体部分也会被大血量复活(回复量高达2400左右，足以令我方两三次LV4魔法白用)，而且最要命的是如果它把封印球复活了，下回合很可能就会使用火星制裁，如果碰到这种情况就6键齐按Reset……只要能赶快干掉右前脚，就可以解除心头大患，同时也再不用担心火星制裁的问候了，这就是为何前面说不理会双脚而只集中攻击头部是不可行的。而左前脚可别砍掉了，它只会全体异常状态攻击，会令我方全员随机染上各种异常状态，但是没有杀伤力，不会扣血，而此时主角的辉く盾LV1魔法“大いなる惠み”的全体异常状态治疗效果终于可以派上用场了，但是想始终保住主角那条小命恐怕比战胜BOSS还要艰难吧？(爆)不用忧虑，别忘了“优しさの流れ”也带有全员异常状态治疗效果。总体来说左前脚对我方没有任何威胁，相反对我方还有帮助呢，只要留着这只脚不杀，就能降低脑袋的攻击频率，这很好理解吧？有这只



脚，BOSS就会经常使用无关痛痒的异常状态攻击，缓和我方的危机形势，而没了这只脚，BOSS就只会疯狂地进行攻击，这也是我被BOSS赶回老家N次之后得出的一个真理……而右脑袋会使用技能攻击我方后排单体，攻击力并不很高，因此我们的队列可以这样排：前排斯塔利昂、主角、路克，后排1主、卡恩、谢拉，因为BOSS只有这1种单体攻击技能，还是仅针对后排人员的，其他全部为全体攻击，所以前后队列调换一下反而更能保护弱不经风的主角和路克他们。在此我们应当先打左脑袋，最后再是右脑袋，因为左脑袋全都是全体攻击技能，而右脑袋还会使用威胁不大的单体攻击，依照上面左前脚的原理，先杀左脑袋也是降低全体攻击频率的较安全抉择。假如碰到1回合3次全体攻击的话，我方必全灭，只有Reset重来，而如果路克被打死也得重来，因为只有他有破魔の纹章可以使用复活魔法，总不见得用珍贵的流水の纹章LV4魔法来复活他吧……总之，肯定是要GAME OVER以及Reset好多次的……

倒，说了只是大致讲解一下，但最后总是滔滔不绝说的比其他BOSS都要多……总之大家记住，攻击要遵循顺序，陷入万念俱灰的绝境要及时Reset，我方全员的良好屏障要经常罩着，优しさの流れの札要不间断地使用，最后就要祈祷BOSS多多发呆、多多使用无威胁技能，同时祈祷自己一帆风顺，这就是最终BOSS战的“五要”……最后还有1点，最终BOSS的封印球和两个脑袋是没有经验值的，而2只脚含有大量经验值，我们做掉了1只右脚，获胜后势必会拿经验值并升级，由于打败最终BOSS后游戏并没有马上结束，因此这些经验也必须用敌我全灭法来回避掉。

在我方的不懈努力下，真之纹章化身的双头银狼终于在强大的魔力中融化。由于没有收齐108星，我们无法进入GOOD ENDING，直接在根据地大广场里接受众人的推举成



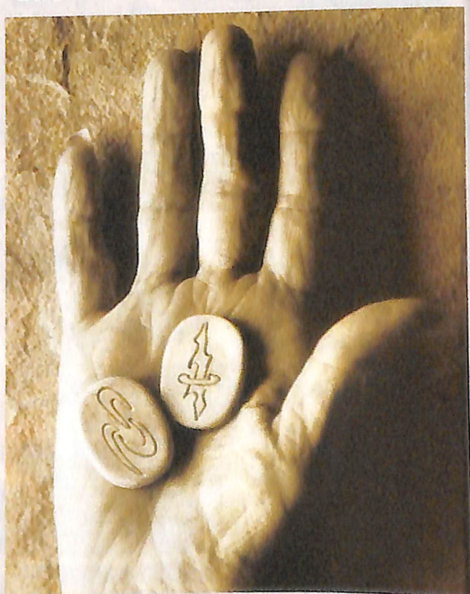
为领导人便进入NORMAL ENDING A，去约束之地与乔伊做最后的了断则进入NORMAL ENDING B，个人更倾向于去见乔伊，这样会给整个《幻水Ⅱ》的故事划上一个凄美又圆满的句号，而直接接受推举也太不负责任了……先传送到卡罗之街，再前往天山，虽然于地图上的行走路程很短，但假如遇敌的话就是死，遇到的都是游戏初期的敌人，可主角的等级比它们还低，而且不能带同伴，必须1个人去(－ －b)……事先存个档吧。与乔伊的单挑无论输赢都无所谓，所以不再放出乔伊的台词。

最后，二人还是没有逃过始祖之纹章的宿命，两位最为亲密的伙伴，分别继承了始祖之纹章的两个部分，一个代表破坏，一个代表维护，二者不断矛盾、不断斗争，演变为两国势力的军事敌对，最终由一方消灭另一方，结束这旷日持久的战争，并使始祖之纹章重新合二为一，解除宿命。而我们的限时低等级攻略也在这不圆满的结局里圆满地结束了，最终加入人数111人(星位人物104人+1主+章鱼家族另2只+飞鼠5兄妹另外4只)，达到低等级下的最高人数，而主角自始至终都为LV2。

Episode3 终末之章

由于游戏中因为争分夺秒而始终处于神经紧绷状态，绷了20个小时，并且为了吹毛求疵那一点点的时间而经常读档重来，加上应付每场BOSS战时的反复整备尝试和时常性的冥思苦想(经常一趟厕所就去了20分钟以致老妈强制推门进来准备救人……)，导致此文写完后身心俱疲且患上了关节疼痛……不过想到过不了多久数不清的玩家就会在最新的《游戏·人》上看到这篇文章，再过一段时间我就能拿到稿费去寝室楼下吃那天天眼馋着的大盘鸡，或者被未来的妻上大人剥削去必胜客或者哈根达斯里……现在的痛苦，值！

这篇文章在各个攻关部分得到了在下的论坛里很多朋友的指点和帮助，当我被难题卡住时，他们的议论和心法时常令我茅塞顿开，最终完成了这次的极限攻关，在此郑重地谢过他们(众人：“如果感谢有用的话还要稿费干吗？请客！”“……我闪”)另外此文也在一定程度上证明了《幻水Ⅱ》并不是一个绝对简单的游戏，要看你怎么玩了，你想让它难，它自然能难(众人：“废话，像你这样自虐，当然难了！”)。但是，在完成这篇文章之后，我仍然觉得《幻水》的大众系统导致这个游戏的玩法和技巧性比较单调，我拿此文和我以前写过的《FFⅧ》NO-Junction通关的文章对比了一下，很明显的，《FFⅧ》那篇里对付不同的BOSS几乎很少有相同的战法，极大地利用了《FFⅧ》系统的深邃性和自由性，创造出千奇百怪五花八门的攻关技巧，令极限攻关的可尝试性以及文章的可看性都远远高于这次的《幻水Ⅱ》限时低等级攻关。而这次的《幻水Ⅱ》，把每场BOSS战归纳起来就是如下几个字：强力魔法轰，注意回复，结束前同时全灭……如果要说变数的话，也就是纹章的配备和人员的配备，基本战斗套路都是那样，这也是幻水系列中规中矩的系统所局限的。但是，作为一个FANS，能够把死板的系统活用到我这样，也算称职了，为此我挺满足的。其实在你的眼里，游戏究竟应该怎么玩，完全由你自己而定，不需要完全盲从别人以及攻略的模式，只要你乐意，GAME OVER也是你专用的结局，逃避所有战斗也是你藐视敌人的方式，无视任何同伴的好感度也是你冷酷的体现，BAD ENDING也能体现这个游戏对于你的价值……好了，就扯到这里，谢谢观赏。




自分の決断
仲間とどう戦うか
人が強くなっていく
出会いと別れ
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO.CO.JP
SP
FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
聖魔の光石

传世之书



游戏人

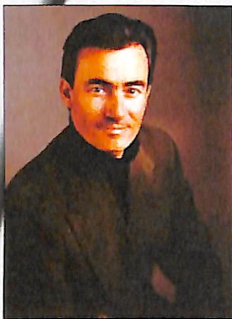
视频游戏的商业艺术——EA的成长故事

Business Arts and Electronic Arts

文 RAIN
编 胜负师

视频游戏的商业艺术——EA的成长故事

2003年8月14日，南梦宫、育碧、微软等7家公司在拍卖会上瓜分了3DO的最后一点遗产。

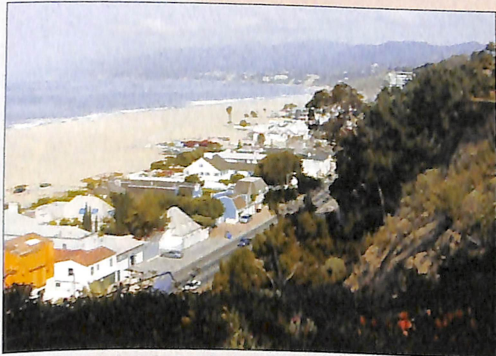


红木市雾霭缭绕的办公楼里，刚刚迎来50大寿的崔普·霍金斯（Trip Hawkins）正在空荡荡的楼层中玩着他最喜爱的游戏，这是3DO的《火热大职棒》（High Heat Major League Baseball），虽然是一款很古老的游戏，霍金斯却玩得津津有味。他喜欢体育，也喜欢游戏。他总是戴着一块有皮革表带的手表。他曾经被《人物》杂志评选为全球50大名流之一，然而却连一辆跑车也从未有过。接他9岁大的儿子威利（Willy）放学时，他总是开着一辆凌志SUV。他当然不是买不起跑车，他家中的车房里停着一辆保时捷，不过那是他的第三任太太莉莎（Lisa）开的，他只喜欢适合自己家庭的车。他还有一个10岁大的女儿莎维娜（Savina）以及一个刚刚3岁的女儿亨特（Hunter）。

3DO破产了，已经年过半百的霍金斯可能永远也无法实现他的梦想。然而就在3DO倒下的同一座城市里，他那株孕育了7年的幼苗早已成长为苍天巨树。

预言

1975年的圣塔摩尼卡与如今一样风采迷人，这里有全加州最漂亮的海滩，一到傍晚，徐徐微风随着潮水而来，轻轻地撩动着沙滩边的棕榈。自1966年圣塔摩尼卡公路开通之后，这里的生活步调每天都在变化，除了居住在北部的富豪外，中央和南部正聚集着越来越多的专业人士和年轻的单身贵族。那些梦想在这里闯出一番事业的外来人为这里带来了全球最为先进的思想和技术，这其中当然也包括已经开始在硅谷传出掘金神话的电脑技术。对于这个年代的多数普通人来说，电脑只不过是政府和研究机构的专利，最小的电脑也比办公室里的复印机庞大，甚至还有和冰箱以及卡车一样巨大的电脑，他们的价格比房子还要昂贵。



▲美丽的圣塔摩尼卡，每年都吸引了大批游客前来参观。

22岁的崔普·霍金斯刚刚从哈佛大学取得学士学位，与同一时代的IT精英一样，主修社会科学和计算机的霍金斯相信电脑迟早会进入普通人的生活。一个新兴的产业必定会造就无数英雄。很快霍金斯就开始向自己的梦想迈开了第一步，在圣塔摩尼卡，霍金斯筹钱开设了全球第一家电脑店，过往的游客可以进入店里购物，同时可以花钱感受一下电脑这种神秘的新科技。

霍金斯自幼喜爱棋盘游戏，尤其喜欢各种复杂的体育模拟棋盘游戏。3年前，哈佛大学的自学项目中开设了一门叫做“游戏策略”的新课程，霍金斯欣然加入。通过自学，霍金斯发明了一种全新的棋盘游戏，为了能够让自己辛苦设计的这款桌面橄榄球游戏得到认可，仅仅19岁的霍金斯决定将其进行商业化推广。在霍金斯的百般游说之下，在圣地亚哥航天局工作的父亲终于答应借给他5000美元。霍金斯用这笔钱创办了生平第一家公司，他根据自己的设计生产了首批游戏，并且通过邮递的方式销售。虽然购买了这套棋盘游戏的人多数都对霍金斯的设计感到惊讶，然而由于销路问题，霍金斯最后还是被迫结束了他的第一笔生意。不过创业的梦想仍然时刻在他的心头萦绕，只要有一个灵感闪现他总是想方设法使其成为创业的契机。

来到圣塔摩尼卡创业的人们总是胸怀宏伟的构想，对于这家领天下之先的电脑店，崔普·霍金斯有着多数人从未意识到的崭新构想。他认为电脑将会成为运行桌面橄榄球游戏的完美平台，电脑可以通过高速计算能力处理所有的后台工作，而人们只要打开电脑就可以享受游戏的乐趣，这种全新高度的精神刺激与互动性很快就会被接受，接着电脑将会进入千家万户，随之而来的将会是一个庞大的游戏市场。惟一的问题是，这样一个市场将会于何时形成？就在1975年的一个下午，崔普·霍金斯暗自做了一个决定——7年后开办一家电脑游戏公司！他相信到1982年，他所构想的市场条件必将成熟。

历史与预言往往只有一步之遥……

电子艺术

为了在时机成熟之时做好一切准备，霍金斯首先要做的就是让自己成为一名真正的商人。1978年，霍金斯从斯坦福大学获得MBA学位时，个人电脑产业终于出现了一丝曙光。苹果电脑公司的史蒂夫·乔布斯（steve jobs）与霍金斯一样喜欢游戏，两年前，他从雅达利辞职创办了苹果电脑公司，如今苹果已经成为个人电脑产业的希望。霍金斯从苹果身上看到了希望，于是他成了苹果的第69名员工。

要让自己的构想成为现实，霍金斯需要亲自让个人电脑进入千家万户，作为MBA的他很自然的成了苹果电脑的市场部主管。霍金斯一手负责Apple II+电脑的市场拓展、与Visicalc等软件商签订合作协议、甚至与工程师一起开发软件。一天下午，霍金斯假扮普通客户来到销售苹果电脑的专卖店里向销售人员询问产品信息。当销售人员提到“母板”时，霍金斯假装不知，“母板是什么？”霍金斯问，售货员惊讶地看了他一眼：“你连这个都不知道还来这里干嘛？”霍金斯并没有因为售货员的不礼貌而生气，突然间，他明白了自己的优势所在，那绝对不是因为他是个MBA，他有着当时多数人都不具备的潜质，他可以轻松自如地同时与工程师和消费者沟通。很多人都有很好的创意，也都有非常优秀的构思，然而没有多少人能够像他一样让消费者、投资者、职员、董事、合作伙伴和媒体都清清楚楚的明白什么是电脑，怎样才能对电脑进行销售和拓展。

1981年，苹果已经成为个人电脑的代名词，同时IBM等电脑巨头也开始高姿态抢占个人电脑市场，一夜之间个人电脑开始进入千家万户。另一方面，雅达利2600正带领着美国游戏市场走向巅峰，人们已经渐渐认可了这种新型娱乐方式。一切都与乔布斯当初的预言一样在精确的时间精确地实现了，实现构想的契机终于来临了。1982年新年刚过，乔布斯向苹果公司提交了辞职信。

1982年夏季，乔布斯用他从苹果公司股权获得的20多万美元资金成立了一家电脑软件公司。这家公司叫做Amazin' Software。1982年9月，该公司的第一批员工聚集在简陋的办公室里召开了第一次公司例会。Amazin' Software刚成立时只有7名职员，分别为：市场部副总裁瑞奇·麦尔门（Rich Melmon，之前是当地一家公关公司的主席）、制作人戴夫·伊万斯（Dave Evans，之前苹果公司的市场部经理）、制作人派特·马里奥特（Pat Marriott，之前苹果公司的市场部经理）、制作人乔伊·伊巴拉（Joe Ybarra，之前苹果公司的制作人）、销售经理杰夫·伯顿（Jeff Burton，之前雅达利公司的销售经理）、市场部经理宾·戈登（Bing

Gordon，之前一家广告公司的业务经理）、以及管理员斯蒂芬尼·巴列特（Stephanie Barrett）。

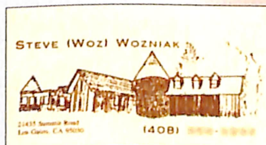
1982年10月至11月间，几位公司创始人拟定了最初的商业计划，并且搬进了旧金山机场附近的新办公室。到圣诞节时，EA又多了由施乐公司跳槽过来的4名职员，次年3月，南茜·方（Nancy Fong）也加入了Amazin' Soft。当时正值个人电脑软件市场的爆发期，Amazin' Soft是第136家生产电脑软件的企业。不过霍金斯总是相信自己比其他人更有远见，“我们看得更远（We See Farther）”是这家公司早期的宣传口号，代表着霍金斯试图成为新形态娱乐行业长期领导者的夙愿。

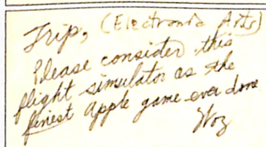
“Electronic Arts”这个名字来自1983年10月召开的一次公司例会。Amazin' Soft这个名字缺乏特色，让人很难与其他一百多家软件商区分开来，因此多数职员都对这个名字不满。在苹果公司工作的多年时间里，乔布斯意识到软件开发者不少都有着艺术家般的性格，是公司业务的创意引擎。乔布斯认为软件公司不应当像传统工业企业那样陷入流水线工作的枯燥境地，只有保持艺术和创意才能在激烈的竞争中拔得头筹。因此在公司例会上，乔布斯提出新公司名中应该带上“艺术”这个词。两位广告部成员提出的“Softart”就象征着该公司的软件就是一种新型艺术。可惜EA早期的投资商中就有一家叫Software Arts，因而这个提案没能得到通过。宾·戈登接着提出将公司更名为“Electronic Artists”，这个创意来自一家电影公司“United Artists”，不过又有反对意见认为，游戏发行商并非艺术家，真正的艺术家是创造游戏的开发商。最后蒂姆·莫特（Tim Mott）提出了“Electronic Arts”这个名字，立即得到全票通过。

在1982年的商业计划中，EA的目标是在6年内成为一家具有10亿美元规模的大型软件发行商。还有一个目标则是“制作让个人电脑更值得购买的软件。”EA的第一个杂志广告上有一句宣传口号——电脑能否让你尖叫?

年轻的艺术家

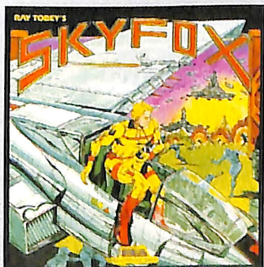
EA创立初期主要为Apple II和雅达利的电脑开发教育和游戏软件，乔布斯将软件开发者视为艺术家，他给开发者艺术家的待遇，将他们的名字署在包装盒的醒目位置上，并且使他们成为广告宣传的一部分。乔布斯认为这种做法不仅能够激发制作人的创作欲，也可以通过明星效应提高游戏销量。EA捧出来的第一个明星是雷·托比（Ray Tobey）。托比13岁时参加了一个为期6周的暑期电脑班，其后就爱上了电脑编程。16岁那年，托比决定编写一个游戏程序，不过由于经验不足，他的第一款游戏《Alpha Strike》用了两年时间才制作完成。1983年，托比前往波斯顿参加苹果电脑举办的一个展会，在那里，苹果公司的两位工作人员看中了这款游戏，于是他们和托比约定了一个时间，说是有“大人物”想要见他。让托比意外而兴奋的是，这位“大人物”居然就是苹果电脑的创始人之一斯蒂夫·沃兹尼亚克（steve wozniak）。斯蒂夫在试玩过这款游戏后决定将其推荐给刚成立不久的EA。他给了托比一张名片，后面有写给霍金斯的推荐信：“崔普，让这款飞行模拟游戏成为Apple上最棒的游戏吧。”





▲斯蒂夫·沃兹尼亚克递给雷·托比的名片。

一周之后，托比在父母的陪同下飞往加州的EA总部，经过短暂会面之后，EA就决定招聘托比成为正式职员。6月份从中学毕业后，托比加入了EA，成为EA第二年轻的“软件艺术家”。同年《Skyfox》上市之后在市面上所向披靡，成为EA第一款获得销量冠军的游戏软件。此后，挖掘具有潜力的游戏制作人成为EA长期发展战略中的重要环节。



霍金斯的眼光总是领先于同行。1983至1984年间，Atari Shock造成的游戏市场大萧条对于刚刚起步的电脑游戏业并没有造成多少冲击，反倒是给了电脑游戏市场宝贵的喘息时间。1984年，EA成立了业界第一个直销队伍，绕过经销商，直接向零售店推销游戏。次年EA成立了特许加盟店和专卖店的方式大规模扩展零售网点，大大提高了“Electronic Arts”在普通消费者中的认知度。然而，再精明的商人也总有其缺乏远见的时候。随着任天堂NES在美国的发售，电子游戏市场开始逐渐复苏，并且以其高利润吸引了越来越多的软件商争相加入。对于这股向家用机转移的风气，霍金斯极力批判，他认为没有必要白白向硬件商交纳高昂的权利金。霍金斯在位的将近10年时间里，EA与家用机厂商的合作一直保持低调，白白错过了当时几乎被游戏软件商视为金矿的NES游戏业务。不过不可否认的是，EA在1990年之前对于电脑游戏市场的开拓一直是战绩累累。1986年，EA在IBM PC和Amiga电脑上推出了第一款16位游戏，同年EA成为Amiga电脑上的头号软件商，EA推出的开发工具DeluxePaint成为Amiga最畅销的软件，并且立即成为Amiga电脑图形设计的标准。

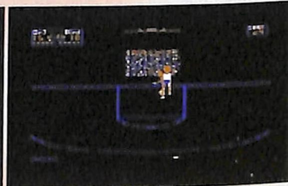
挖不完的金矿

1986年，霍金斯十年前的构想终于有了实现的机会。

从雅达利的《PONG》开始，体育游戏一直是美国游戏市场的重要支柱，然而从来没有一款游戏能够成为一个系列或者品牌，被玩家牢牢记住。本身影响力就非常有限的电脑游戏就更加望尘莫及了。

霍金斯喜欢体育游戏，EA刚刚成立时，霍金斯就准备制作一款篮球游戏。1983年，第一眼看到Commodore 64电脑时，霍金斯知道时机终于成熟了。Commodore 64采用了原本用作街机使用的芯片组，因此具有相当强的图形处理能力，也非常适合用来作为游戏平台。1983年，C64卖出了2200多万台，众多游戏开发商蜂拥而至，其中也包括刚刚成立的EA。通过一位朋友，霍金斯联系上当时最红的费城76人队的经纪人。他们在C64上推出的这款游戏叫做《朱利叶斯·欧文－拉里·伯德：1对1》，一位是第一个可以从罚球线起跳扣篮的飞人始祖，一位是NBA历史上最伟大的射手，游戏包装上的这两位名人对于篮球迷们有着致命的吸引力。虽然简单的画面根本无法展现两人的样貌，负责本作开发的埃瑞克·哈蒙德（Eric Hammond）却做出了一个足以令当今动作捕捉技术汗颜的动作引擎。两位篮坛巨星的招牌动作都在本作中忠实再现，并且体态特征也描写得惟妙惟肖。游戏中还引入了慢动作回放系统，这也成为今后体育游戏的一个标准设定。

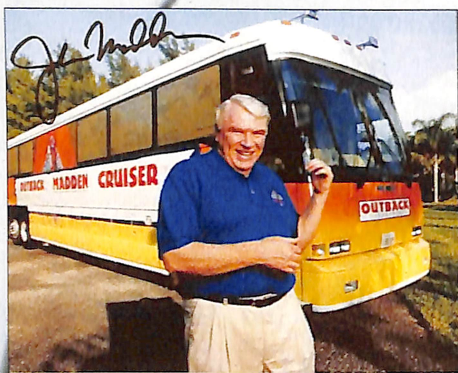




《1对1》取得了一定的成功，不过仅仅是局限于一款游戏的小规模成功。在美国，还有一项能够令人疯狂的运动就是橄榄球，EA当然不会放过这个题材。

从《1对1》开始，通过体坛名人的授权打开销路就成为霍金斯的思维定势。当EA考虑开发一款橄榄球游戏时，霍金斯认为要邀请全球对橄榄球最了解的人参与制作才能让玩家信服。前Raiders队教练、著名的橄榄球评论员约翰·麦登（John Madden）成为霍金斯心目中的最佳人选。

要找到麦登并不容易，每次出游他总是不愿搭飞机，他喜欢坐巴士或者火车，因为他喜欢欣赏沿途的风景。1986年，麦登参加了一个穿越美国的火车旅行，霍金斯知道这是他的一个绝佳机会。在火车上麦登与霍金斯促膝长谈，打造体育游戏品牌的思想在霍金斯的脑中酝酿了将近十年，面对眼前的这位橄榄球坛名人，霍金斯难掩兴奋之情，一口气将埋藏了多年的计划尽数相告。麦登对于他所听到的一切也充满兴趣。火车旅行结束之



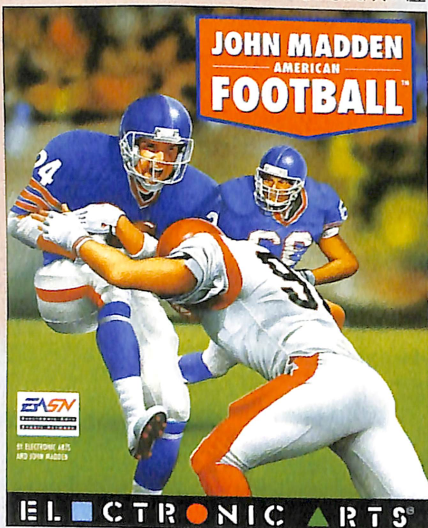
▲麦登的旅游大巴"Madden Cruiser"在橄榄球坛相当著名。

后，霍金斯回到了加州的办公室里，当天，他的办公桌上多了一张字条，上面写着"橄榄球，约翰·麦登式"。

EA的制作组很快准备好了游戏企划书的初稿，很快，游戏史上第一份具有人物动作和球员资料数据的橄榄球游戏企划书摆在了麦登面前。麦登对于一切都相当满意，然而也有一点令他非常不满："这必须是一款11人对11人的橄榄球游戏，必须要真实。如果不真实就不要挂上我的名字！"EA原来的企划中是7人对7人的橄榄球比赛，这主要是出于电脑的性能考虑，因为减少活动块会大大提高游戏的流畅度。然而在麦登的强烈要求下，制作组决定无论如何一定要做出一款11人对11人的橄榄球游戏，即便这样一款游戏需要两年才能完成。

1988年，随着软硬件技术的不断进步，摆在EA面前的技术难题终于迎刃而解，《约翰·麦登橄榄球》终于制作完成了。不过摆在EA面前的还有最后一个障碍——让消费者知道有一款游戏叫做《约翰·麦登橄榄球》。

在游戏投入生产期间，EA组织了一次市场调查项目，为了突出宣传的重点，戈登提出的问题中有一条是：你更期待《EA橄榄球》还是《约翰·麦登橄榄球》？调查结果相当出人意料，绝大多数人对《EA橄榄球》更感兴趣！好不容易争取到的"约翰·麦登"使用权就因为这次调查而变得毫无意义了吗？EA的营销人员决定冒一次险，他们决定无视调查结果，在宣传时大力突出"约翰·麦登"的名字。当时正值电脑和家用机从8位向16位过渡的更新换代之际，玩家对于次世代游戏的画面表现充满期待。Apple II版《约翰·麦登橄榄球》是第一款11人对11人的橄榄球游戏，画面上的所有球员都有都有多种动作，而不再像以前那样只是移动着的色块。《约翰·麦登橄榄球》的销量大大超越了市场人员的预期，成为轰动一时的体育游戏。然而对于EA而言，真正的挑战现在才刚刚开始。霍金斯要的不只是一个金块，他要寻找的是永远也挖不完的金矿。



虽然《约翰·麦登橄榄球》获得了相当大的成功，然而游戏发售后，从EA的市场人员到零售商，多数人都反对推出续作的计划。宾·戈登则认为体育游戏拥有成为摇钱树的先天条件，多数玩橄榄球游戏的玩家都是球迷，他们中有不少人都不怎么玩游戏，只是希望在欣赏球赛之余通过游戏弥补意犹未尽的遗憾。让游戏与各赛季同步推出，并且通过更新球员资料反应最新赛况，就已经足以吸引球迷们不断掏钱。

1年后，与前作完全同名的续作《约翰·麦登橄榄球》上市，并且推出了MD版。这是历史上第一款采用3D比赛场地的体育游戏，不过由于采用了同样的名字因此造成了销售障碍。次年，该作的MD版和SFC版相继发售，并且更名为《约翰·麦登橄榄球92》，这款游戏取得了巨大的成功，尤其是SFC版更是成为当时销量最高的游戏。

1993年，EA从美国橄榄球联盟取得了球队名的使用权，于是将麦登橄榄球系列更名为"Madden NFL"。当时正值游戏产业从16位向32位的过渡时期，《麦登NFL 94》的画面水准有了突破性的进展，EA决定将之前以印刷媒体为主的广告攻势转移到电视上。EA决定在全美各大电视台播出其第一支电视广告，不过在观众们看到这支广告之前，EA还有最后一个问题需要解决。1990年代初，体育游戏已经成为EA的重点业务，为此EA成立了一个叫做EASN（EA Sports Network）的新品牌，不过由于名字相似，这个品牌遭到了ESPN的抵制，并且拒绝在其电视网络上播放该广告。EA高层决定将该品牌修改为EA Sports。1993年10月至12月间，EA的第一支电视广告打着"EA Sports"的LOGO在ESPN电视网络上滚动播出，这是一段30秒钟的广告，以极快的节奏穿插着来自实际游戏的小短片。"Gimme the rock, gimme the ham, gimme the paint, gimme the shoe。"，EA的宣传人员将这次广告活动称为"Gimme（给我）"。这是EA历史上5大最成功的广告宣传活动之一，从此之后，"《麦登NFL》系列"开始在全美所向无敌。

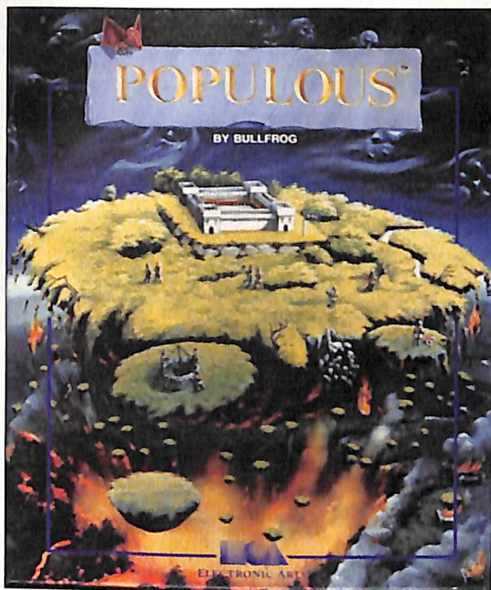
在《麦登NFL》诞生的15年后，这个橄榄球游戏系列已经成为全球最具影响力的体育游戏品牌，系列销量超过3500万套。《麦登NFL 2004》的销量超过580万套，今年的《麦登NFL 2005》虽然遭到世嘉《ESPN NFL 2K5》19.99美元的低价攻势，却依然长期热卖，预计最终销量在540万套以上。《麦登NFL》已经成为一棵真正的摇钱树。在该系列获得成功之后，EA Sports的品牌形象深入人心，EA管理层依葫芦画瓢，相继打造了《NBA Live》、《FIFA》、《NHL》等知名品牌，EA Sports成为比EA Games更加响亮的名字，总销售额占到整个公司的45%左右。1993年，EA收购FIFA游戏制作权的同一年，人们听到了EA Sports的一句新口号："E-A Sports, it's in the game"。



牛蛙的启示

欧洲的游戏产业起步较晚，在雅达利时代，欧洲有不少仿冒美产游戏机的兼容机出现，局面颇为混乱。随着电脑业的兴起，欧洲开始出现一大批热衷于开发游戏的业余制作人，不过一直都没有形成合理的产业链，整个欧洲游戏业成为一片亟待开发的处女地。1987年，EA在英国设立了办公室，开始极力挖掘当地具有潜力的游戏制作人。

与EA英国分公司同一年成立的还有一家叫做"牛蛙（Bullfrog）"的小型制作室。牛蛙的创始人彼得·莫力纽（Peter Molyneux）是一位狂热的玩家，他的这家公司位于伦敦近郊，公司的全部员工就只有他和朋友莱斯·埃得佳（Les Edgar）两人。莫力纽喜欢复杂的、可以让人深入研究的游戏，他与埃得佳两人花了两年的时间开发了一款战略游戏，他将这款《上帝也疯狂》（Populous）定义为"上帝型游戏"，在游戏中，玩家可以扮演一回上帝的角色。这种游戏概念前所未有，因此遭到了多数软件发行商的拒绝，而EA就在这个恰当的时候进入了莫力纽的世界。1989年，由EA发行的《上帝也疯狂》在英国上市，并以其无穷的创意轰动英伦，当年就卖出了16.5万套，创下了英国电脑游戏史上一个持续数年的销售记录。次年，EA将《上帝也疯狂》引入美国、加拿大、澳大利亚以及欧



洲各国，全球累计销量超过400万套。EA英国分公司成为当年度欧洲金手柄奖评选出的"年度最佳软件商"，EA在欧美两地顶级游戏发行商的地位从此确立。

除了为EA创造了源源不绝的利润外，在莫力纽的带领下，牛蛙也为EA全球各地的分公司输送了多名人才。1997年，英国首相布莱尔在一次演讲中将莫力纽钦点为"国家级的精品"。1995年1月，EA正式收购了牛蛙。同年EA在欧洲大规模扩张游戏发行业务，组建Nordic分公司负责开拓挪威、瑞典、丹麦、芬兰、冰岛等欧洲小国，并且通过收购Kingsoft GmbH进一步开拓德国市场。

对牛蛙的成功扶持给EA带来了极大的启示，通过资本操作控制大批具有实力的小型游戏开发商，凭借不同制作室的不同游戏风格"挑战一切(Challenge Everything)"。拥有多种产品组合才能最大限度的规避风险，这是金融投资的一个基本理论，也是试图长期稳定发展的EA一直秉承的理念。自从1989年在纳斯达克上市之后，EA的合作和并购行动就从未停止。1991年EA收购了位于范库弗峰附近的Distinctive Software，以此为基础组建了EA加拿大分公司。1992年，EA收购了位于美国德州奥斯汀市大名鼎鼎的Origin Systems，将最著名的美系RPG系列《创世纪》纳入囊中。同年，EA将游戏经销范围扩展到日本。

另一个梦想

1989年，EA在纳斯达克以每股8美元的价格挂牌上市，利用从股市筹集而来的资金，EA开始进入高速增长期。然而，6年的时间已经过去了，当初定下的10亿美元的计划依然没有实现。崔普·霍金斯有点坐不住了。1990年，霍金斯用私人资本在EA所在的同一座城市里创办了3DO，并且将EA的管理事务逐步转交给宾·戈登和拉瑞·普罗斯特(Larry Probst)。1991年霍金斯辞去了在EA担当的职务，除了依然担当EA董事局一员偶尔参与董事会议外，霍金斯将其全部精力都放到了3DO上。那一年EA的年销售额刚好突破1亿美元。

"他总是喜爱幻想"普罗斯特这样评价霍金斯。

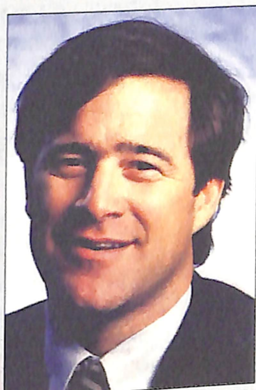
如今霍金斯的幻想已经不仅仅是电脑游戏。1990年，SFC、MD等新一代游戏机的全面登场带动着电子游戏市场再度腾飞，创业的灵感又一次在霍金斯的脑中迸发。他相信游戏机迟早会成为人们起居室中的标准娱乐设备，他不能落在别人身后。利用多年来在业内建立起来的业务关系网，霍金斯准备以最快的速度实现梦想。1992年霍金斯说服了松下、AT&T、时代华纳、环球影业和EA共同投资开发新主机。3DO开始大规模扩张，公司职员从几个人迅速扩张到100多人，并且每天都在接待大批前来应聘的人员。而在离这不远的另外一座写字楼里，宾·戈登与普罗斯特正在商讨EA的全球扩张计划。那一年，EA的最高季度销售额突破了1亿美元。

梦想的泡沫迅速膨胀，然后在转瞬间骤然破灭。接下去的事情就是一笔众人皆知的陈年老帐：松下生产的首批3DO主机以699美元的超高价位发售，引来世嘉和索尼的一阵偷笑，其后3DO主机售价直线下降，没过多久3DO因为财力不支黯然神伤地退出主机市场。讽刺的是，3DO在1996年放弃32位主机3DO同时，EA正式坐上了北美32位机独立游戏发行商的头把交椅。

平凡的创意

当霍金斯追寻他的另一个梦想时，EA迎来了另外两个领导。

霍金斯是个造船者，而宾·戈登是这艘巨轮的引擎。



戈登喜欢表演，1972年他从耶鲁大学获得了文学与戏剧专业的学士学位。毕业之后戈登来到了纽约，在这里他的演艺事业进展地一帆风顺，他居住在美国最时髦的派克大道，他参加过百老汇的名剧演出。戈登对于演出的兴趣源自对故事的喜爱，他喜欢读书，是一个标准的藏书爱好者。很快，他意识到专业表演的诸多限制让他无法按照自己的节奏演绎自己所理解的故事。在演艺圈闯荡了3年之后，戈登考上了斯坦福大学的MBA。在这里他认识了霍金斯，"你是我所认识的惟一一个既懂技术又了解娱乐的人。"这是霍金斯对他的评价。1978年戈登与霍金斯同时从斯坦福大学毕业，霍金斯去了苹果，而戈登进入了一家广告公司。5年后，当霍金斯创办EA时，戈登成了他的第一位职员。

戈登认为游戏能够让他自由的发挥，他可以自由自在的按照自己的节奏讲故事。他同时在百老汇和广告公司做过，在EA没有人比他更加清楚如何将艺术化为商业利润。从1982年开始，宾·戈登一直都是EA的市场部经理，EA的广告宣传活动、品牌推广、跨媒体合作都是由宾·戈登策划的。在他的字典中，"跨媒体"是一个非常重要的词汇。今年53岁的宾·戈登有两个儿子，一个15岁，一个12岁。他们经常在一起讨论电影、小说和游戏，或许是受父亲的影响，他的两个儿子都是游戏迷，同时也是体育和书迷。"当你读托尔金的小说时，你会记住那些场面，而当你玩游戏时，你就成了托尔金。"戈登认为，游戏之所以好玩是因为玩家可以成为



驾驭者，能够让每个人都亲自驾驭那些脍炙人口的故事，这就是游戏的魅力。因此EA有了《007》、有了《哈利·波特》、有了《指环王》。从1998年开始，戈登又多了一个职务——首席创意官。有人说EA的游戏是最缺乏创意的，然而没人感否认EA的游戏总是那么成功。戈登的创意在于他能够将艺术与商业完美结合，EA的目标用户是那些每周只玩5、6个小时的轻度玩家，因为他们才是市场的主流。他们对于体育和电影的认识远远超越游戏，他们不需要多么惊人的创意，游戏本身对于他们而言已经是相当新鲜的东西。戈登的目标是让这些玩家一下子就从游戏中发现自己感兴趣的东西。他很了解这些玩家的需要，他那平凡的创意让"《哈利·波特》系列"卖了两千多万套，他自己的两个儿子也总是玩得不亦乐乎。

EA的跨媒体发展总是受到业内人士的尖锐批评，人们认为游戏业应该打造自己的品牌，而不是白白把钱送给其他行业。然而商业利益才是最有力的论据，EA购买的品牌授权几乎没有失败的案例。为了购买《哈利·波特》的游戏版发行权，EA花掉了2500万美元。EA原本做好了5年内回收投资的准备，结果仅仅5个月，《哈利·波特》的各版本累积销售额达到了2.4亿美元，EA进帐的净利润超过1亿美元。还有一个典型案例是EA的橄榄球游戏，EA每年都向NFL交纳高昂的授权费用。然而每年仅《麦登NFL》系列就足以令EA获得数倍的收入。著名体育娱乐商业刊物《Sports Business Journal》曾披露EA欲以10亿美元的天价买断NFL相关游戏的发行权，可见这种跨媒体合作给游戏业带来的利润空间有多么巨大。

新的舵手

EA这艘航母需要一位精明的舵手。霍金斯走后，拉瑞·普罗斯特接替了他的位子。



"霍金斯有点不切实际，而普罗斯特则是个踏实的生意人。"EA的投资方之一水杉创投基金的唐·瓦伦丁这样评价普罗斯特。

1970年代末，普罗斯特在圣路易斯担任清洁剂公司高乐氏的销售主管。在那里，他第一次看到了在电脑上运行的《PONG》，从那时起，普罗斯特看到了娱乐业的未来。1984年普罗斯特带着妻子和两个儿子，从中西部搬到硅谷，加入了刚成立两年的EA。普罗斯特没有拿过MBA学位，然而他却比霍金斯和戈登更懂得经商之道。普罗斯特加入EA后一直跟随戈登负责销售和市场拓展，刚刚加入EA几个月，他就发现了游戏业在产品销售体系上存在的重大弊端。当时游戏软件商与全国数千家零售商之间并非直接联系，在他们中间还有多家经销商。EA的发行渠道也是采用先发货给经销商，然后由经销商转发给零售商。多了中间这一层关系不仅提高了发行成本，也大大降低了效率。在高乐氏的几年工作让普罗斯特对于直接联系零售商驾轻就熟。因此在一次董事会上，普罗斯特充满信心的提出了他的新举措。

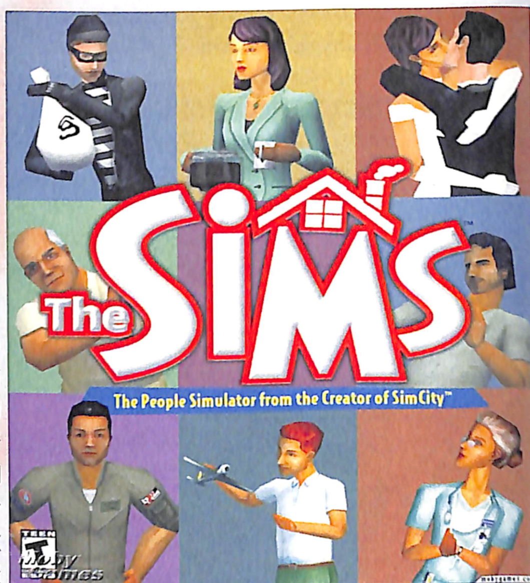
作为一个刚刚加入公司的新人，普罗斯特的话显然缺乏威信。"你认为谁能改变行业准则？"，瓦伦丁在会上当面斥责普罗斯特不懂行业惯例缺乏自知之明。因为当时多数游戏公司的规模都很小，多数公司并不是没有想到直接向零售商推销游戏，只是太小的规模让他们没法与全国的成千上万家零售商保持长期联系，诸如订货服务、发货服务、售后服务、信息回馈等都需要有一个庞大的销售队伍。不过普罗斯特认为，EA要想领先于同行就必须率先成立这样一个团队，最终普罗斯特说服了董事会。于是在1984年底，业界的第一个零售商直销网络成立了。对于EA的这一举动，怒不可遏的经销商们以停止订货做要挟，让EA的董事们大为紧张。然而在6个月后的董事会上，普罗斯特报告了销量明显提升的好消息。EA正式决定全面绕过经销商。为了扩大销售队伍，EA开始大规模招募直销人员，并且采用特许加盟店的方式发展了大批零售商，形成了一个庞大而稳定的销售网络。如今，由游戏发行商直接向零售店发货已经成为业内的惯例，EA更是拥有2万多家零售商合作伙伴。EA与零售商的合作细分到大型零售连锁店的分店，EA直接向沃尔玛、EB Games等主要客户在各个地区的配送中心供货，并且每周3次向沃尔玛各个分店送货。庞大而稳定的销售网络已经成为EA游戏的最大销量保障。

1994年，普罗斯特正式接替霍金斯的位子，成为EA的新一代首席执行官。

3600万个模拟市民

进入3D时代后，游戏的开发成本越来越高，打造一款原创新作的成本更是极其高昂。普罗斯特是位稳健的商人，与业内的多数商人一样，他宁愿选择开发续作。每年系列化游戏的销售额占EA总销售额的70%，这些游戏开发简单、投资较低，并且拥有可靠的销量保证。相比之下，开发一款新作往往意味着巨大的投入和巨大的风险。一般来说，开发一款新作需要两年的时间和至少400万美元的投入，因此很多企业对于开发新作的态度都十分谨慎。不过要保持长期发展，打造新作是必不可少的过程，那30%的销售额就是公司未来发展的希望所在。对此，普罗斯特有一个屡试不爽的法宝——并购。

与其自己打造一个新品牌，倒不如直接将别人的东西占有己有。EA非常擅于"乘人之危"。1996年，Maxis陷入了财务困境。这家公司以其"模拟"系列著称，该公司的创始人维尔·莱特(Will Wright)以一款《模拟城市》在业内崛起，该系列累计销量超过2000万套。1995年6月，Maxis凭借《模拟城市2000》实现了上市的梦想，华尔街的投资者们立即给予积极回应，使得Maxis股价一度突破50美元大关。同一年Maxis搬进了新的办公楼。然而Maxis上市之后却带来了不少管理上的问题，为了能够做出一张漂亮的财务报表，Maxis的管理层决定取消大批开发周期太长的项目，多数游戏的时间预算被大大缩短，结果导致游戏品质大幅下降。1996年，Maxis首次出现了亏损，销售收入降低13%，净亏损达170万美元，股价更是跌破了10美元的心理防线。到了1997年初，Maxis面临着破产的危险。EA非常清楚"《模拟》系列"以及维尔·莱特的价值，1997年中，普罗斯特在Maxis最困难的时期以1.25亿美元的股票互换收购了Maxis，这宗交易如今已成为游戏史上最为人称道的并购案之一。



EA收购Maxis之后派出法国人卢克·巴瑟烈（Luc Barthelet）对该公司进行全面改革。在巴瑟烈的眼中，Maxis除了已有的几个"模拟"品牌外，还有一个最有价值的财富就是维尔·莱特。"这里有位列业内前三的制作人之一，却居然没有足够人手帮助完成他的作品。我们来到这里时就说：'嘿，等等……这款游戏可能比<模拟城市>更加重要！'，于是在接下来的几个月里，EA将会搜遍全球，找来最优秀的人才与莱特一同工作。"

这款比《模拟城市》更加重要的游戏就是《模拟人生》。《模拟人生》的创意从1991年就开始在莱特的脑中酝酿，当时一场大火将他的家烧成

灰烬，后来在搬进新家购置家具的过程中，莱特突然想到这个过程简直就是一个家庭版的《模拟城市》，完全可以以此为题材制作一款游戏。可惜最初在Maxis召开的项目讨论会上这款游戏没能得以通过。在EA收购Maxis之后，尘封6年的创意终于重见天日。在EA的全力支持下，2000年1月，电脑游戏史上销量最高的游戏终于诞生了。这款游戏在PC游戏销量榜上蝉联两年冠军，每一款资料片上市之后总是牢牢霸占销量榜首。到目前为止，《模拟人生》以及多个资料片的累计销量已经突破3600万套，为PC游戏界创造了一个难以逾越的巅峰。而EA从这款游戏身上获得的收入将近10亿美元！

普罗斯特的精准目光和深谋远虑让EA的手上拥有了越来越多的王牌。普罗斯特在收购一间公司时就已经准备好今后两三年的计划，最初他会先利用这家公司的名气推销游戏，然后慢慢淡化该公司的品牌，而突出EA自己的品牌。《模拟城市3000》发售时人们还经常听见Maxis的声音，而到了《模拟人生》，多数人知道的只有"EA Games"。今年年初Maxis的大部分员工搬进了EA总部，至此Maxis已经完完全全融入EA，而"《模拟》系列"也已彻底成为EA的囊中物。

EA这种利用外力树立自身品牌的行为在Westwood的收购案中体现得更为彻底。Westwood原属于Virgin公司旗下，而Vigin又是传媒大鳄维亚康姆公司下属Spelling Entertainment Group的子公司。1995年，Westwood以一款《命令与征服》征服全球，声名鹊起。1996年随着《银翼杀手》和《红色警戒》的推出，Westwood达到了事业的巅峰。然而到了1997年，Westwood的《命运守护神》和《沙丘魔堡2000》都遭到了一致恶评，使其财政状况急剧恶化。1998年EA以1.225亿美元从Spelling Entertainment Group手上买下了Westwood。其后EA不断向Westwood注资，先后诞生了《泰伯利亚之日》、《红色警戒2》等大作。然而EA将Westwood旗下游戏化为己有的计划在实施过程中却遭遇了相当大的挫折。直到2003年，C&C = Westwood的思想依然在玩家的心目中根深蒂固。这显然不是EA想要看到的结果。为了削弱Westwood的品牌形象，2003年，EA开始对Westwood进行循序渐进的"机构改革"。先是将Westwood太平洋分部改为EA太平洋，《命令与征服：将军》成了"EA太平洋"的游戏。没过多久，Westwood的核心开发团队被全部转移到EA洛杉矶制作室和EA总部，2003年3月31日，Westwood被正式关闭，其后的《命令与征服》新作中将不再出现Westwood的LOGO。



▲Westwood名亡实存，《C&C》仍将继续。

新世纪的抉择

在普罗斯特掌管EA的10年时间里，惟一的失误可能就是网络。

1997年，EA将逐渐没落中的《创世纪》带到了网络世界中，《网络创世纪》创造了游戏历史上的新纪元，让EA在MMORPG领域占据了先机。然而，SOE凭借一款《无尽的任务》夺取了EA的大部分市场份额。为了守住网络市场，EA决定与AOL合作，1999年EA.com正式上线。这项业务以广告和网络游戏收费用户为两大盈利模式，普罗斯特认为这将会是EA长期发展的一个新渠道。结果却赶上.com泡沫破灭，加上EA.com上缺乏高品质游戏，用户的反响非常冷淡。2000年第4季度EA首次报告亏损1.79亿美元，到2002年底，EA.com的亏损额已经达到3.68亿美元。EA原本打算以《模拟人生 Online》挽救EA.com，结果这款投入巨资的大作同样连成本也没能捞回。美国玩家似乎完全没有准备好迎接MMORPG的时代。



▲位于红木市的EA总部园区是同行业中最庞大、设备最齐全的。

对于网络，EA所欠缺的并非眼光与实力，他们正在等待时机。普罗斯特相信EA.com在未来的4、5年内将会为EA贡献20%的利润。如今EA已经看到了这个时机，家用机的网络游戏服务正在兴起。而EA Sports是拥有最多注册用户的一个品牌，争夺EA加盟成为硬件商们推广其网络服务的必经之路。

瑞士银行证券的分析师麦克·华莱士将EA称为"游戏业的微软"，目前EA的市值已经超过150亿美元，今年EA的营业额预计将会超过30亿美元，净利润将达6亿美元。他们在全球各地拥有近5000名员工，有3000多名工程师在日以继夜的为全世界玩家创造形形色色的游戏软件。如今EA已经不再是由硬件商牵着鼻子走，要想在欧美立足，所有硬件商都要看EA的脸色。然而在硬件更新换代之际，普罗斯特还是绷紧了神经。在过去，硬件升级之时的平台选择对于软件商而言是一场关系身家性命的赌博。1990年之前，作为历史上第一家软件商的Activision实力决不比EA弱，然而由于错误的选择，1992年Activision不得不申请破产保护。后来这家公司经过重组后重新崛起，不过美国的游戏软件市场早已被EA抢占。EA选择了PS，于是在1990年代中后期，他们与SCE一道享受着高速发展的愉悦。2000年EA又一次下对了赌注选择了PS2。如今跨平台发展是EA的新方向，他们无需依靠巴结某家硬件商来换取优惠的权利金条件，不过还有一个非常严重的问题摆在普罗斯特面前。

《横行霸道3》与《横行霸道：罪恶都市》的各平台累计销量已经超过2000万套，与暴力、色情、犯罪相关的游戏越来越受欢迎。在过去的几年内，玩家的年龄层在不断成长，如今成年玩家已经成为市场主流。EA从未推出过M级游戏，普罗斯特将迪士尼视为EA的榜样，力图以健康娱乐为发展目标。1999年的E3展上，普罗斯特曾经公开斥责EA的展台小姐穿得太暴露，并且让工作人员将正在大跳艳舞的小姐从人群中拉走。"我们绝不会以出卖自己和违背我们的道德准则为代价来提升我们的股票价格！"然而面对市面上肆虐的M级游戏，普罗斯特开始坐不住了。去年年初，普罗斯特曾打算收购Take Two，后来因为对方价格太高而放弃。今年年初，EA公布了他们的第一款M级游戏《教父》。毕竟，再大的企业也无法改变市场潮流。



YOU XI QUAN TIAN HOU
游戏全天候
YOU XI QUAN TIAN HOU

赌博

跃马酒馆，一个普通得不能再普通的酒馆。我是这间酒馆的老板。今天天气不错，酒馆里跟往常一样坐满了人，我满足于现在的生活，他让我感到有一种“活着”的感觉。看着这些来来往往的旅人，从他们充满生气的脸上，我看到了生命的美丽。

喜欢这种平和的感觉。

我擦拭着手中的玻璃杯，看着玻璃上映着我的脸。那是一个接近中年的男人的脸，岁月的痕迹已经爬上了我的眼角，其实我自己觉得自己还很年轻，毕竟33岁的年纪还不能说是一个老头子吧。

“老板，来一瓶维列斯。”一个游侠打扮的青年走到了坐台前。我悄悄瞥了他一眼，年轻的眼神，充满了对未来的渴望以及热诚。希望女神露娜保佑他。

“杰伊，来唱一曲吧！”酒馆里的男人开始起哄，他们举起酒杯向坐在酒馆一角的一个身着墨绿色衣服男人叫喊道。

男人的嘴角撇了撇，勾起一丝迷人的微笑，向我望了一眼。

“杰伊，你就唱一曲吧！不要让这些鲁莽的家伙待会喝醉了拿我的酒桶出气。”我也高声附和。

杰伊从怀中拿出一把精致的小竖琴，我知道那是遥远北方的木精灵用矮人挖掘出来的秘银精制而成的艺术品，这样的艺术品也只有在杰伊这个精致的人儿身上才能展现出它最大的魅力。杰伊喝了一口淡柠檬水，清了清嗓子。

“好吧，今天我给大家唱赞美伟大的君王坎斯特的诗歌。”杰伊那动人的声音从嗓子里飘出来，引来一些女客频频向他抛媚眼，杰伊是女人的尤物，对于这一点我深信不疑。

“赞美伟大的君王坎斯特，赞美他伟岸的身躯，赞美他纯洁的灵魂……”杰伊娓娓动人的声音响起，他的声音是柔美的，似乎有一种魔力，能将人的灵魂从身躯中拽出来，原谅我用这么一个古怪的比喻，但这的确是我的真实感觉，而且……我也不能找出更好的词来形容了……

魔导纪998年，这是人类与黑暗魔女的战争有史以来最惨烈的一年。这一年黑暗魔女孤注一掷发动了最强大的黑魔法——天国之门，这几乎让人类全灭。90%的人类死亡，但魔族也遭到了严重的波及，本来魔族就是繁殖比较缓慢的种族，这一击让他们也遭遇了灭顶之灾。

黑暗之塔塔克斯，魔女所居住的王城，一切罪恶的根源……至少，人类认为是这样。

“坎斯特，快点！”红发的神官显得有些焦急，手握法杖的左手有些颤抖。

“别打草惊蛇，我亲爱的赫恩，我觉得你现在的心跳声足以引出一大堆食人魔。”绿眸的法师调侃着自己的同伴。

知道自己敌不过好友的那张恶口，红发神官涨红了脸，一脸无助地看着坎斯特。

“好了，好了，你们都闭嘴吧。”坎斯特笑着说道。

继续在塔克斯塔里面的盘旋上升，但似乎有一种异样的感觉……

“你不觉得很奇怪么？”赫恩的眉头已经扭成了一团。

“有什么好奇怪的？”法师问道，不过他知道问了也是白问，那个书呆子一定说不出个所以然来。

“我也觉得奇怪，凯特。”坎斯特对法师说道，“虽然不知道为什么，但我老是觉得有些不安。”

“走了这么久一个敌人都没看到，看来有古怪。”赫恩这次难得聪明一次。

“不错。”凯特敲了敲头，“不管，先到塔顶再说。”

这是现在惟一的方法，虽然不知道黑暗魔女葫芦里卖的什么药，但也只好如此了。

“欢迎，我的英雄们。”

当三人来到一个大厂间时，听到一个清脆的女声响起。

“塔克丝！”坎斯特环望四周叫道。

“欢迎。”一道光柱照射下来，黑魔魔女显出了她的身影。

……

“不会吧……”凯特颤抖着声音说道。

“一、一个……小女孩……”赫恩的声音显然也不正常了。

“喂，坎斯特，你说让别人知道了会不会说我们虐待儿童。”都这个时候了，凯特还不忘调侃几句。

“你就是黑暗魔女？”坎斯特让自己的心尽量平静下来，缓缓问道。

“是的，没错。”塔克丝微笑着说道，“你们来的目的我很清楚，那么就请动手吧。”

这下三人彻底懵了，没想到黑暗魔女这么爽快。

“天国之门已经让我失去了太多的魔力。”塔克丝凄然地笑了一下。

“你知道你的罪孽有多重么？”赫恩质问道。

“罪孽？我是在拯救！”塔克丝的眼神忽然变得严厉起来。

“拯救？”这下三个人更不知所措了。

“不错，你以为我是在毁灭你们？放屁！”因为激动塔克丝的身体在剧烈地颤抖，“愚蠢的家伙，创世神才想真正地毁灭人类，然后重新创造世界。”

“你以为你的话能让我们信服么？”凯特冷哼了一声。



“那我们打个赌怎么样？”塔克丝忽然微笑着说道。

“打赌？”坎斯特有些惊讶。

“赌到底是我的想法是对的，还是你们的想法是对的。”

“你以为我会跟你打这个赌么？”坎斯特说道。

“打这个赌！”一个声音响起，这让坎斯特大吃一惊。

“凯特，你疯了！”赫恩差点就想一拳打在凯特那张俊俏的脸上。

“我没疯，我只是觉得这个建议很有趣而已。听着伙计，我们不能拒绝一位女士的请求，何况还是这么一位可爱的女士。”

“凯特你……”赫恩正要说什么，但坎斯特阻止了他。

“我也同意。”坎斯特笑着说道，“既然凯特这么有信心，我也想看看这是不是真的。”

“你们两个都疯了！”赫恩简直要抓狂了，他现在已经真正认识到，认识这两个人简直是他人生最大的失败。

“很好，我会给你带来荣誉，交易成立！”黑暗魔女口中默念着最后的咒语，与坎斯特签下了协议。

至此，人类与黑暗魔女的战争结束，魔导纪进入了第四纪……而坎斯特成为第四纪的第一代国王，不过坎斯特在成为国王的第5年就将王权交给摄政王就神秘失踪，这成为了著名的“塔克斯事件”，也成为了吟游诗人口中常传诵的篇章。

“喂！”一阵突如其来的叫喊将我从失神中惊醒。

“哇！”一张脸忽然出现在我的面前，一对如翡翠般的绿色眼睛直盯着我。

“杰伊！”我有好气有好笑，这家伙，都多大的人了，还这么喜欢恶作剧。

“你可是老板啊，发呆的话当心有人吃霸王餐哦。”杰伊调皮地向我做了一个鬼脸，“唱得累死了，来一杯淡柠檬水。”

“是，是，是，下次我一定注意。”我递上一杯淡柠檬水。

“怎么？在想以前的事？”杰伊神秘地对我说，“安洁拉还好吧？”

“好，好得很，好到可以打爆你的头！”我故意威胁道。

“我好怕。”杰伊也故意拍着胸脯，作出一副害怕的神情。

“知道就好，劝你别去惹她。”

“是，我的陛下……”杰伊轻声对我说道。

“我已经不是什么陛下了，还有……”我正要叫杰伊明天能不能陪我去集市，但一声爆吼将酒馆所有人的耳膜都震翻了天。

“老爸！你的帐又算错了！你想让我们破产么！”

“天，是安洁拉，帮我挡一阵！”我央求眼前的好友，连忙逃向后门。

“杰伊，那个死老头儿去哪儿了？”隐约听见安洁拉的声音，我简直要屈死，我才只有33，什么时候变成老头了？

“从后门跑了。”杰伊几乎是用唱的说出一句我想杀人的话，然后他高声叫道，“别怪我，朋友，我也不想被安洁拉打爆头，你就好自为之吧！”

天杀的凯特，你等着，今天晚上我会让你好看的！

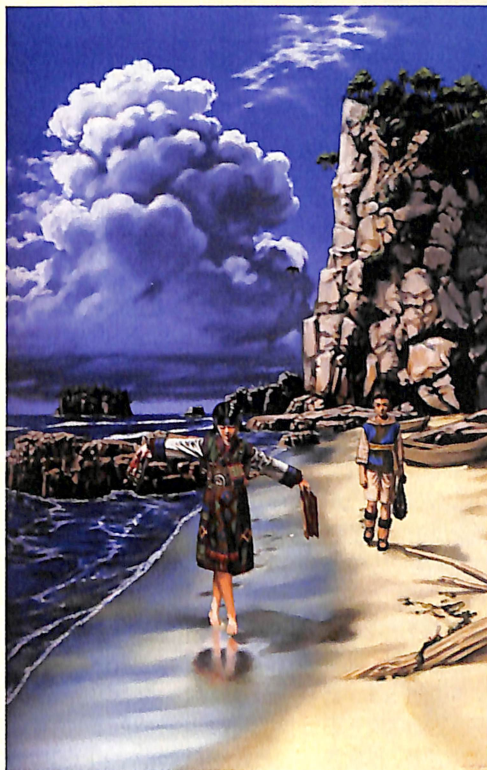
后记：喜欢这种奇幻的题材，而且超喜欢敌方角色（爆）。以前总想写点类似的东西，但一直没机会，要写的时候篇幅又不够，凑合着看吧。其实要表达的东西太多了，一页怎够呢？希望下次写短小一点的东西，有时候字数越少的文章越考验作者的能力，我还要努力磨练才行啊！

《女神侧身像》美图欣赏

这可能是小邪我最欣赏的一个RPG了，当我第一次看到游戏中那华丽的人设时就被它深深吸引住了。那华丽的笔触，大胆的用色，无一不让我心动。记得在游戏中看到如此大比例的人物肖像时，只能用震惊和惊艳来形容。不论是雷娜斯那略显忧郁的眼神，还是亚琉泽那男人味十足的脸庞，一切都显得是那么完美。当然，还有我们人气最高的角色——理查德。凭借子安武人那充满磁性的嗓音，再加上那邪邪的眼神，略有些变态的性格，让这个角色显得有血有肉。

《女神侧身像》让我觉得有很多悲情的成分，里面每一个战魂的故事都是那么吸引人，有的更是让人潸然泪下。这样的游戏怎能让人不喜爱？

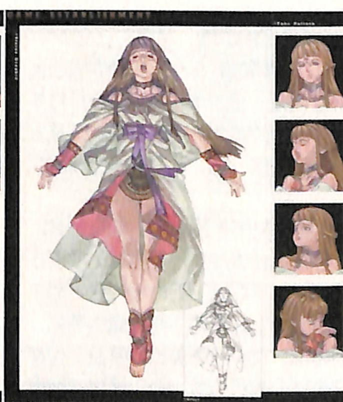
希望《女神侧身像》不要有什么续作，这样的游戏有一作已经足够了。当然，如果要出续作的话我也会高兴地迎接，毕竟tri-Ace的制作能力是有目共睹的。（某编：tri-Ace出的游戏的Bug之多也是有目共睹的！邪魔：怒！在这种煽情的时候你就不能不说这种煞风景的话么！）咳咳，不管了，还是来看美图吧。



















同人欣赏

漂亮啊！小邪在看到这些图后发出了高分贝的尖叫。不过大家的反应是：哟，难得，你居然会放女性角色的图片。汗……美的东西我就喜欢，我也不至于那么眼光狭隘吧。何况、何况这些图真的很漂亮啊，难道这样也不行？

看到色和莉姆露露小邪才想起好久都没玩《侍魂》了，里面人物的招式都要忘了，不行，这怎么能行！马上去练习！

8——

文 天之业云

斑斓之书·剑与魔法的回忆

——《龙与地下城》30周年纪念特辑

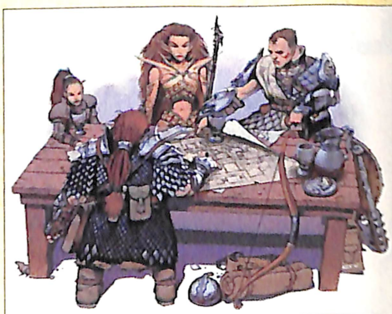


1974年1月，一群志同道合的朋友在美国威斯康辛州一个叫日内瓦湖的小镇的地下室里，经过长时间的设想、研究和讨论之后，将一个装有三本灰棕色书的小盒子拿到世人的面前，这就是《龙与地下城》（《Dungeons & Dragons》，以下简称《DND》）最初的版本，一个拥有与之前非常流行的桌面战略游戏完全迥异特质的新游戏类型，一个所有行动都可以在玩家的头脑中进行的游戏。它脱胎于桌面战略游戏，但在形式上，此时的《DND》至少在两点和桌面战略游戏有明显的区别：它不需要进行游戏的沙盘，所有游戏过程都可以仅仅依赖纸和笔来完成；它并非像以前的桌面战略游戏那样带有胜或负之类的明确的目的，而是更加强调玩家对于自己所控制的游戏角色拥有自主的权利，在游戏的进行过程中，玩家被允许或者被要求带上自己的目的。而第二点，在一开始是发行商拒绝为《DND》做出版工作的理由，但是后来却逐渐地发展成为了角色扮演游戏最重要的特质即角色扮演。接下来，这个游戏被销售了，而且出人意料地卖得很好，最后居然成为了一个世界性的现象。30年过去了，它依然如此流行。而且，另一方面，它可以说是导致了一场意义深远的文化影响，特别是在视频游戏产业中，可以说每天都在向《DND》汲取营养，即使我们并非总是能够意识到我们正在这样做。

在阅读本文之前，或许你刚刚放下玩《被遗忘的国度：恶魔之石》的PS2手柄；或许你已经玩过PS2上的《博德之门：暗黑联盟1&2》；或许你的朋友正在Xbox上的《龙与地下城：英雄》和《星球大战：旧共和国骑士》中打打杀杀。你也许正在感叹《DND》游戏中虚拟世界设定的庞大与细致，或者对其复杂深奥的游戏系统感到头疼脑热、无从下手。而这一切，都是《DND》给我们带来的无限乐趣。

《DND》对于视频游戏玩家来说，是个既熟悉又陌生的东西：熟悉的是，很多甚至越来越多的游戏沿用了《DND》的游戏系统或背景世界设定，我们在进行这些游戏的过程中也主动或被动地了解了关于《DND》的许多内容；陌生的是，为了适应视频游戏平台，这些游戏在规则上都不得不做大量的简化，而且与其以复杂和高难度闻名的游戏规则相比，《DND》的资料背景设定也都非常庞大和繁多，能够有机会触电的也只是其中的极少数，所以通过这些视频游戏来了解《DND》始终是管中窥豹。而且在另一方面，《DND》对于如今的视频游戏机和电脑上的角色扮演游戏有着深刻的影响。作为历史上第一个成功的角色扮演游戏，虽然进行的方式相当简陋，但是在视频角色扮演游戏发展的始初，它促进了它们的诞生和导引了他们的成长，从某种意义上说视频游戏机和电脑上的角色扮演游戏都是《DND》的孩子，科技和经典的结合诞生了它们。但即使是电脑上或者家用游戏机上的游戏平台已经变得相当的友善和成熟的如今，在此之上的视频角色扮演游戏有了长足进步的现在，《DND》这种桌面角色扮演的许多乐趣还是仍然无法在视频角色扮演游戏中实现，一些核心玩家还是固执地坚持通过以纸笔进行的简陋游戏方式来获得纯正的《DND》游戏体验和桌面角色扮演游戏特有的乐趣，而这一点，也正是从侧面向我们证明了《DND》游戏的魅力。当然，《DND》对于视频角色扮演游戏的影响并非局限于视频角色扮演游戏诞生的始初，可以说，两者之间的交互影响一直在进行，仔细考察任何时期的视频角色扮演游戏都可以找到其受《DND》影响的地方。比如日本的国民RPG“《最终幻想》系列”和“《勇者斗恶龙》系列”的早期发展都受到过《DND》的影响：举个例子来说《最终幻想》FC版中使用的魔导士的魔法记忆系统就是沿用了《DND》中巫师的魔法记忆方面的描述，而这个特点在所有的RPG中是相当独特的，实际上这是为了方便《DND》的桌面游戏的进行方式才采用的，拿到视频角色扮演游戏中反而比较生硬，所以GBA版本换成了MANA值的设定。而日本最著名的S·RPG“《皇家骑士团》系列”的制作人松野泰己本人就是一个忠实的《DND》迷，在《皇家骑士团2》中开始出现的人物行动次序的排序系统实际上可以看作在《DND》的战斗中，人物先攻权掷骰的一个衍生。而这一系统在松野泰己跳槽到Square之后，也出现在了他负责的《最终幻想战略版》和他参与设计系统的《最终幻想Ⅹ》中。而《最终幻想Ⅻ》战斗系统设计由他负责更是一个好消息，在演示版中可以看到，人物除了有行动次序排序外，更加强调了战略位置的控制和战斗地形的利用，这对于传统的日式RPG游戏中敌我站两排式的设计显然是一种革新（虽然“《星海》系列”和“《传说》系列”都可以随意移动，但两者战斗都不是回合制，所以在战斗的策略性上面有很大区别），而这一点其实正是《DND》战斗系统的特点。

所以，《DND》对于视频角色扮演游戏有着非常重要的意义，而且，其严密深奥的规则和丰富多彩的世界设定以及在角色扮演领域多年积累下来的经验对于视频角色扮演游戏将来的发展可谓一笔巨大的财富。此外对于其规则和世界设定的初步了解也可以使我们TV GAME玩家更好的理解以《DND》为背景的游戏。今年正值《DND》30周年庆，国外各大游戏门户网站都不约而同地举办隆重的庆祝活动来庆贺它的而立之年。天之业云也想在这里凑凑热闹，借这个机会对《DND》作个简要的回顾和介绍，在使广大TV GAME玩家对其有个初步了解的同时，也纪念一下它30年来为角色扮演游戏的发展做出的巨大贡献。当然，这也只是个初步的介绍，因为《DND》除了三本厚厚的核心规则之外，其扩展资料和世界背景设定更是浩如烟海，完整和详细一点的介绍，以这点篇幅来说，是根本不可能做到的。何况笔者本人在这些闪现着智慧之光的经典面前，完全是“废柴”一个，不妥之处，偶要站在墙角接受众位读者的轰杀的啊，所以偶只能老老实实的做到这种程度了，请各位读者大人多多包涵了。



那么，各位读者，和我一起展开这《DND》的奇幻之旅吧。



龙与地下城的历史



今年是《DND》自1974年诞生至今的第30个年头，这30年的岁月，对它来说，自然不是风平浪静的。如果说，故事是这样的一个版本：在经过一群志同道合的朋友的精心策划后，它被设计了出来，然后被摆在了超级市场的货价上，受到了玩家的青睐、媒体的赞誉、社会的接受、扇子的追捧，虽然偶尔也会出现几个竞争对手（不然多无趣），但不过是像小猫抓抓似的挠一下痒痒，在阳光雨露的细心呵护下长到了30岁，然后以无比成熟和美艳的姿态站立在大家的面前……那真抱歉，这不是一部《DND》的成长史，而是一则童话故事。（“梆！”天之业云被愤怒的读者敲晕了脑袋，然后被冷水浇醒，被拖

到一边继续说。）

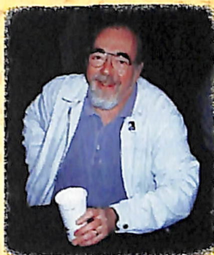
这一向是一块纷争不断的土地，充斥着各种各样对游戏的看法和持有理念的冲突，而这些冲突背后真正的原因，则完全是《DND》的游戏进行方式造成的。我们已经知道《DND》是一个桌面角色扮演游戏T·RPG(什么！你不知道，请拿出你的《游戏人》第五期，复习本大人的杰作《RPG游戏的3.5种角色扮演观》！"梆！"天之业云又被敲晕。)在桌面角色扮演游戏中，地下城主(DM：Dungeon Master,在其他桌面角色扮演游戏中也被称为GM：Game Master)拥有最高的权利，甚至是凌驾于游戏规则之上的权利，DM为了能让游戏能够更好地进行，完全可以按照自己的方式对游戏规则进行改造，或者创造自己原创的游戏背景设定。而且《DND》版权的持有者，如果处在比较开明的时期，一般地也会支持和鼓励这种行为，在之后的每一次对游戏规则地修订中，吸纳玩家的意见，对于玩家对背景设定的补充和创作也会选择其中的优秀者进行官方的承认，然后将之加入到官方的背景资料设定中。这样做的好处就是：《DND》的游戏系统在一次次的改造和修订中逐渐完善且趋于完美，其世界背景的设定也在玩家的创作中逐渐地丰满和形象起来；但坏处就是：每个DM乃至每个玩家心目中都会有自己理想中的《DND》，但权威始终只有一个，而每一次革新也总是意味着对玩家的一些游戏理念和看法的取舍，因此伴随而来的争吵就从来都没有间断过。从来就没有一个游戏的玩家群会像《DND》那样存在如此之多的派系之争和困扰。在这样的情况下，总是有一些对《DND》游戏持非主流看法的玩家从原来的玩家队伍中分离出来，去实现他们心目中理想的桌面角色扮演游戏，而这当中的佼佼者在壮大以后，就成为了《DND》最大的竞争者和促使其前进的最大力量和灵感的最大来源。这一点，与我们熟知的视频角色扮演游戏是很不一样的。视频角色扮演游戏的游戏方式决定玩家只是游戏的接受者，一直到现在都没有允许玩家的力量进入游戏系统、背景和内容的修改和创作上面，所以推动视频角色扮演游戏发展的力量和推动桌面角色扮演游戏前景的力量是很不相同的。



但利剑双锋，正是这种看是无意义的分歧和争吵正是使《DND》一直一来保持旺盛生命力的根本力量。而《DND》对于各种不同观点中庸和海纳百川的态度是其长盛不衰的秘诀。但如此之多的意见分歧，也为总结《DND》的历史带来一个问题。就是对于某些决策和某些人物的评论和意见往往缺乏一致的观点，甚至有些完全是相反的，当然笔者自己没有亲历过那个阶段，所以很难从自己的角度出发来对这些人和事做出自己的评论，只能从手头的资料出发选择相对主流的观点，所以也许和一些读者的看法有所分歧，这是在所难免的，所以请多多包涵。

上帝说："要有光！"

Gary Gygax正面临着一个难题，他那个附属于"国际战棋游戏者联盟"("International Federation of Wargamers"简称IFW，下同)的小团体正在面临解散的危险。IFW是一群喜欢战棋游戏的志同道合的朋友们组成的社团，这种战棋游戏起源于19世纪普鲁士军方用来军事训练的工具，而这种训练是通过在沙盘上绘制精确的地图和使用各种军事单元大小不一的金属微缩模型来重构军事冲突的方式进行的。在严密的规则之下，可以模拟出军事对垒激烈的斗争，而这些所有的冲突都可以仅仅依靠一枚骰子的旋转来实现。这种活动在诞生之后很快就开始流行起来，当然不是作为军事训练的工具，而是作为一种娱乐活动。到了20世纪60年代中期，这项活动被一伙朋友当做一种娱乐游戏介绍到了美国，同时，一个叫做"国际战棋游戏者联盟"的组织很快就被建立了起来。当然，这个名字对于当时的他们来说，未免太过于自夸了点，但是最后确实是发展到了名副其实的地步。当时IFW自夸拥有600～700名成员，甚至包括了一些国外玩家，成员大都集中在美国的中西部，而威斯康辛州的日内瓦湖畔则聚集了这些玩家中最热情的一小撮，这当中有个人名字叫做Gary Gygax。

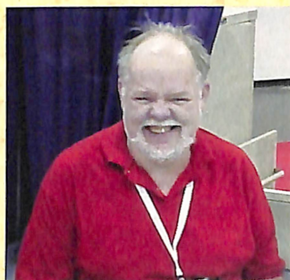


▲Gary Gygax。

和任何大型社团一样，IFW的成员们按照各自对于历史的不同口味将组织划分成一个个分支小团体。"我是一个历史的狂热爱好者，" Gary Gygax在他回忆起那段日子的时候说，"而且中世纪的历史始终承载着我最大的激情。"为了将这份激情释放，Gary Gygax下建立了一个叫做"城堡与十字军"("Castle & Crusade Society")的小团体。

"我们最初制定一套规则只是想让手头的人物看起来更像那么回事，" Gary Gygax说，"如果一个士兵，只是拿着一个钉头锤而且没有穿任何装甲的话，那么他在特定的规则限制下，可能是这样战斗的，而当这个人物装备着皮甲和十字弓的时候，他攻击和防御的方式和频率应该完全不同。"一开始，这套规则是以传统的战棋游戏规则的样子建立起来的。游戏红火过那么一段时间，但是社团成员们很快就对中世纪的军事战争题材感到厌倦了，社团成员开始慢慢地流失。Gygax想：也许需要一些新的能将社团成员重新聚集起来的力量。

"这只是变革的一种方式而已！" Gygax说，"我想我们为什么不能把石弩炮换成其他一些带有奇幻色彩的东西呢？为什么不能让某个角色看起来像某个能释放火球术的巫师呢？这在规则上完全不需要改动，甚至和石弩炮的计算方法完全是一样的。"实际上Gygax很快就开始实施了这个计划(和一个叫做Jeff Perren的朋友合作)，非常幸运的是，1966年J.R.R. Tolkien的名著《The Lord of the Rings》(当然就是大名鼎鼎的《指环王》啦)出版掀起了前所未有的奇幻高潮，Gygax将幻想元素加入后，游戏很快就流行了起来。甚至Gygax和Perren不得不在Gygax家的地下室里建立起一家名叫"旗帜游戏"("Guidon Games"译名真难听，表砸我)的小公司，用来出版和贩卖这些被称为《链甲》(chainmail)的游戏规则，而这正是《DND》的前身。



▲Dave Arneson。

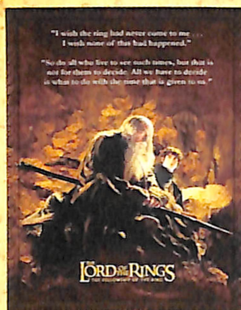
在1970年日内瓦湖地区的IFW社团成员交流会上，Gygax结识了一名叫做Dave Arneson的人，Arneson当时是明尼苏达大学的一个IFW分支机构的另一个分支附属团体的建立者。在见面之后，两人很快就成为了好朋友，在接下来的一年中，他们合作创作了一个名为《别放弃这艘船》(Don't Give Up the Ship!)的海洋军事模拟游戏，由Gygax那家地下室公司"旗帜游戏"出版。

在1971年的IFW社团交流会议后，《DND》的计划真正地开始了。作为发展道路上的一个转折点，Arneson使用了《链甲》中一对一的规则设计了一个"潜行"任务。这段剧情讲的是：一对士兵受命潜入一座城堡之中，去执行从内部打开一扇门的任务。这个任务后来造成了一场冲击，任何玩过这段剧情的人，都觉得那种和自己所扮演的游戏角色的亲密接触是一种无与伦比的享受，而且，在这里面，也确实有某种"角色扮演"的要素存在。那种在Arneson的游戏里，"作为"一个中世纪剑士的感觉几乎是前所未有的。很快，越来越多的基于《链甲》规则的游戏剧情被设计了出来，后来Gygax也好，Arneson也好，都把这种普通的"城堡地图"发展成为了各自完整的虚拟冒险世界，Arneson的世界被称为"黑色池沼"(Blackmoor)，Gygax则把他的世界叫做"灰鹰"(Greyhawk)，而后者在后来继续得到发展，最终成为了《DND》游戏进行的默认世界。



▲《链甲》。

在随后的两年中，既合作又独立地，两个人进行了大量地工作改良这个他们打算叫做"幻想游戏"(The Fantasy Game)的系统(-_-b,幸好没有这么叫，不



然现在的《最终幻想》也许可能就不叫《最终幻想》了)，最后在Gygax妻子的提议下，游戏的名称最终被定为《Dungeons & Dragons》。Gygax和Arneson在个性上的不同为《DND》带来了不同的特色。Arneson剔除了许多原来《链甲》上模棱两可的规则，定义了许多诸如Hit Points之类的角色扮演游戏的概念，设计了人物的经验和成长系统，并且将游戏的主要活动区域从城堡中移到地下城来，这被他戏称为"城堡爬行"。Gygax同样带来了许多他的个人特质，对于中世纪剑与魔法的狂热喜爱，和长时间浸淫，使他设计出了激动人心的"Vancian"魔法系统(有时也被称为"火与忘记"魔法系统)，就是魔法师不得不在每次需要使用魔法之前去记忆魔法。(－_－b，没有什么好解释了，就是现在《DND》的魔法系统，玩《DND》游戏的时候，人人都会遇到)不过有一点非常有趣，Gygax虽然是个中世纪奇幻文化的强烈爱好者，却声称自己并不喜欢托尔金。"我才不是托尔金的扇子呢，" Gygax 最近说，"虽然我真的很喜欢这些电影，但我在读《指环王》小说的时候，差不多都是打着哈欠过去的。"但托尔金的影响实在是巨大，这一点Gygax也无法否认，在一开始的时候，《DND》中的半身人种族叫做"the hobbit"就是《指环王》里对半身人的叫法，但最后托尔金的律师把一份警告递到了Gygax先生手中，这个种族才不得不改名为"halfing"。

一开始，在出版方面，他们遇到了麻烦，因为没有一家出版商愿意出版这样一个新奇古怪的东西，当时没有一个人能看出这东西的市场前景。最后，到了1973年，Gygax觉得要让这个游戏诞生的惟一方法只能是自己出版。他后来和一个叫Don Kaye的朋友合作建立了一家新公司来出版这些游戏，这家公司就是后来在角色扮演游戏界赫赫有名的TSR(Tactical Studies Rules，战略研究规则)公司，随后，Arneson和一个叫做Kevin Blume的人加入了进来。当然，这样做原本只是为了筹集足够多的资金，但却为公司后来一连串的遭遇和冲突埋下了伏笔，这是Gygax一开始并没有想到的。

1974年1月，在难以置信的大量工作后，《DND》终于诞生了。

幸福的摇篮时期和潜伏的阴影

《DND》赢得了巨大的成功——至少以当时战棋游戏的标准来说是这样的。TSR在1974年最初的十个月中卖掉了1000份拷贝，然后，在11月他们收到了一张2000份游戏的订单，这些在1975年4月之前全部被销售一空。紧接着，他们又收到了一份3000份的订单，这确实是史无前例的。游戏不仅仅是失了控的成功，而且它迅速地成为了一部卖座片，更不只是在战棋游戏的核心玩家中如此流行。研究报告表示，游戏在全国通过口头流传的方式传播，并且，那些从一开始就接触这个游戏的游戏迷强烈要求TSR出版新的素材。TSR公司作为回应发表了两个新的战役设定——分别是由Arneson和Gygax设计的两个虚拟冒险世界"黑色池沼"和"灰鹰"。

▲《黑色池沼》。 ▲《灰鹰》。

最初的几年对爱好者来说是疯狂的日子，《DND》使成千上万的人得以享受游戏、幻想、历史以及沿着游戏店形成的一个个新的社交网络。来自于"海岸巫师委员会"(Wizards of the Coast简称WotC)的RPG游戏设计师、微缩地图绘制者、研究员Bill Slavicsek回忆起自己刚开始接触《DND》时的繁荣景象时说："当时最带劲的东西就是可以在纽约找到各式各样的玩具店，对我来说，最开心的就是呆在波克的小店里了，在那里我们有一个小社团都喜欢玩波克店里出售的沙盘游戏。"Slavicsek回忆起当时的情形：到处都是喜好科幻和奇幻的玩家小社团，相同的爱好使它们交织在一起，那些远离科幻或者奇幻的人往往被大多数人视为不正常的。

不幸的是，即使《DND》的发展势头可谓一飞冲天，但是还是有不少新的问题冒了出来。Gygax最初的合伙人、他的朋友Don Kaye因为心脏病在1975年1月意外地去世了，而Gygax与Kaye遗孀之间的冲突迫使合伙人将原来地TSR公司解散并重组为新的名叫"TSR Hobbies, Inc"(战略研究规则有限公司)的公司。为了买断Kaye遗孀的股份，Gygax不得不把自己手头的一大笔股份卖给公司另一位投资者Kevin Blume和Kevin的父亲，他自己对公司的控股降到了35%，这一行动成了以后公司一连串激变的导火索。而Arneson和Gygax之间也出现了矛盾，他们为谁是《DND》的独创者而争吵，矛盾在Arneson离开公司时达到了顶峰。并且，后来离开公司的Arneson为了讨回他觉得属于他自己的专利权向法庭提出了诉状，这种令人不愉快的情形一直保持到1981年以Arneson败诉才宣告结束。





但外面的形势则要好得多，《DND》已经越过了卖座片的阶段而迅速向完全扩张的方向发展。新书上架很快就被抢购一空，甚至超过了印刷的速度，而且在整个美国都是这样。在1977年，公司出版了《怪物手

龙与地下城简介

对于视频游戏玩家来说，能够接触到《DND》的机会并不少，但是对于其了解有多少呢？如果只是算家用机上的几个动作游戏的话，天之业云可以在这里大言不惭地说，哈哈，不到1%。为什么呢，因为《DND》实在是太复杂啦，至少对于习惯于动作游戏的电视玩家来说，如果按照玩T · RPG的要求，在开始之前必须熟读三大本厚厚的书的话，那大概没有几个人愿意去试一下吧，所以制作人不得不对这些游戏的《DND》要素简化再简化。就算熟读三本核心规则，也只是说，刚刚够跑T · RPG团的标准而已，还有一大堆的扩展规则、战役设定、背景资料、小说故事、电影剧本、魔法手册、武功秘笈、购物指南、家庭菜谱、葵花宝典……需要读("梆！""你丫有完没完"，没法子，读者读了前面一大段历史大概都想睡觉了吧，调剂一下，嘿嘿^_^)所以说，要对《DND》的内容有个总体的认识是相当困难的，因为可能需要投入巨大的精力才能知道个大概。读者也许要问："那你丫就知道？"，其实也不算知道啦，因为凭着天之业云那种凡事都要沾一点的三脚猫个性，自然大多数书都要被偶找出来读一遍……前三页啦。(^_^)所以这里天之业云将做一个简要的介绍，以便读者在玩《DND》背景的游戏时候，可以有个大概的认识，以后也不会看到两个《DND》粉丝在谈MM的时候，你会上去傻傻地问，你们在谈哪个美眉啊，其实他们谈的是Magic Missile啦——你在《DND》里可能会遇到的第一个魔法。不过，你们一定要时刻记住，天之业云是只三脚猫啦，讲的东西都不算真正的知识，所以一旦你真正的对《DND》感兴趣以及手头也有空闲时间的话，一定要自己找资料来细读啊，其实天之业云下面要说的东西大都散见于《DND》的各类书籍，真的要找是不难找到的啦。



▲《DND》第一版规则。

核心规则——世界的本源

核心规则是《DND》最基础的部分，一切都将从这里出发。

我们刚才在《DND》的历史中就已经说过，每一次发售新的版本，都会采

册》(Monster Manual)的第一版——《DND》的第一本硬纸封面的书，接着是1978年的《玩家手册》(Player's Handbook)和1979年的《地下城主指南》(Dungeon Master's Guide)。一盒新的拥有更清晰的表述、更精确的定义、更严密的规则、更精良的印刷的规则书用来替代原有的老的一套，这就是被称为《高级DND》(Advanced Dungeons & Dragons)的一套规则书。从此，每次《DND》的新版本发表都采取了这样三本一套的方式以方便引导初学者开始这个游戏。时间走到了1982年，公司从最初只有四个合伙人，从Gygax家的地下室里诞生到最终发展成为一个拥有300名雇员的企业，即使有诸如Kaye的遗孀事件和Arneson离开这样的大麻烦出现，也只不过是《DND》那无边无际的天空中的一两朵乌云而已，玩家和它正一起期待着光明的未来。

不幸的是，前方仍有段艰难的时间在等着它，而引起它的原因既有内部的，也有外部的，内部原因来自于当这家公司和《DND》正发展得太快，以至于任何人都无法控制的时候，为了驾驭这条狂野的巨龙，Gygax和Arneson松开了它的缰绳。外部原因是，外部世界将因为一件任何人都无法预见的意外而开始注意《DND》，那是在1979年的4月15日，从一个年青的密歇根州立大学的名叫James Dallas Egbert Ⅲ的学生的失踪报告开始的。



狩猎女巫运动

James Dallas Egbert Ⅲ是一个有着严重心理问题的青年，一个有着180智商的天才，一直对他专横的父母在他15岁的时候就把他送进大学一事感到非常痛苦，另外他一直被自己经常性的消沉弄得困苦不堪，只有通过吸毒来麻醉自己，而且他还是一个未经诊断的癫痫病患者。很有可能他身上的很多问题都源于在那个相对保守的年代公开自己的同性恋倾向而招致的缺乏理解和社会隔绝感。尽管像Egbert这样的孩子，导致其发生下面这些事的原因可能很多，但无论如何在1979年4月15日Egbert被告知失踪后，有一个事实却被摆放在了搜寻他的人面前，并被反复强调，当时这就是：他玩了《DND》！

当时Egbert潜入了密歇根州立大学的地下蒸汽隧道，虽然当时有人臆测他是去那里玩他的"实况"《DND》游戏的，但事实上，他是去那里自杀的。他带着他觉得足够可以结束他自己生命剂量的安眠药来到了这里，在服药后他睡着了。但是这些药片最终还是没有能够杀死他，他在第二天醒来后发现整个学校处在了一片喧嚣之中，并且对他的公开搜救工作仍在继续。对自己行为将招致的一系列结果的害怕使他不敢马上出现在公众和媒体的面前，他去了他朋友的家，并装作"失踪"一个月，直到他最后出现，他父母和当地的居民才松了口气。

或许故事到这里就该结束了，但是总有人不这么想，这个人名叫William Dear，是Egbert的父母雇来寻找他的私家侦探。Dear既对《DND》一无所知也没有在整个搜救行动有过任何帮助，但在缺乏对《DND》和其游戏方式的正确理解的情况下。Dear认为，Egbert可能是在蒸汽管道内玩《DND》游戏并且失踪了，这种说法引起了注意，并且引发了一场为时甚久的群众性的歇斯底里。



当然，这种说法显然是有漏洞的，而且是相当站不住脚的，只要结合当时的情形进行仔细的分析就能完全大白于天下。但是不幸的是，这种可能性却被Egbert自己和William Dear给堵死了，在Egbert向Dear缴械投降和盘托出一切的时候，他恳求这位私家侦探保留他失踪的细节和性取向的秘密，他害怕暴露他自己和因此招致的父母对其更加细致的审问。Dear同意了，然后把一切都推到了《DND》的头上，编造了一个"玩《DND》的学生失踪"的故事，《DND》在这件事上被不明不白地当成了一只替罪羊。而当这位问题少年在第二年的8月成功地实施了自杀行动之后，公众对《DND》指责和非议也同样达到了空前的地步。

对于这件事，根本问题是出在大众对于迅速崛起的《DND》游戏的缺乏理解上面，媒体的推波助澜更是加重了大众的误解。WotC的RPG游戏设计师、微缩地图绘制者、研究员Bill Slavicsek这样解释："《DND》也许并非是一个很适合青年人的游戏，但它已经发展成为了一种羽翼丰满的都市时尚，但是同时却使媒体对如何对它进行报导感到困惑。"邀请一位记者去看这种新风尚的时候，并不会让他产生多少兴趣，因为从一大群坐在桌边喝着激浪汽水和掷着骰子的少年身上，也确实看不到什么东西。但Egbert的事件却制造了让媒体介入的机会。"事情变得越来越丑恶，真的很快。" Slavicsek

取三本一套的方式发售，这三本书就是核心规则，包括《玩家手册》(Player's Handbook)、《怪物图鉴》(Monster Manual)、《城主指南》(Dungeon Master's Guide)，现在最新的版本是3.5版。其中《玩家手册》是最基本的一本，主要是指导新手如何开始这个游戏，比如人物卡的制作、属性的解释、术语的定义、基本的世界观、战斗系统以及法术和神术的描述。《怪物图鉴》则是游戏中怪物的一些资料，从最常见的低等生物地精到最高等的太古金龙大致包括了500种以上的生物的资料。而《城主指南》则是给地下城主DM看的指导书，是最高级的一本，DM可以通过它从另外一个角度来享受游戏的乐趣。

如果是以T·RPG的要求来要求玩家，那么如果只是扮演PC(玩家角色)，那只要读过《玩家手册》和一部分《怪物图鉴》，但是如果要成为合格的DM(地下城主)那就要熟读这三本核心规则，甚至可以说，还远远不够。



不过对于C·RPG玩家来说，即使是最低的PC要求，在浮躁的心情面前仍然会显得太难，但好在从三版开始，规则变得更加简化了，而且一些繁琐的计算和定义都可以交给电脑去做而不必自己去解决。所以你可以这样做，就像《无冬之夜》这个游戏对从来没有接触过而是刚从三版起开始接触《DND》的玩家说的那样，一开始你只要知道数值越高越好就可以了，当然这样玩一定不会爽的(—_—b)，所以随着深入进去，最好慢慢的搞懂这些规则。



▲《DND》3.5版规则。

下面天之业云给一个基于《DND》背景的视频游戏的大致顺序，他们使用的核心规则部分是由少到多的。

Capcom的两个街机平台的动作游戏《DND1&2》→PS2上的《被遗忘的国度：恶魔之石》→PS2上的《博德之门：暗黑联盟1&2》→PC上的《博德之门》→PC上的《博德之门2：安姆的阴影》+资料片《巴尔王座》→PC上的《无冬之夜》及其两个资料片→PC上的《灰鹰：邪恶元素之殿》→找人带你跑团吧！

虽然《无冬之夜》使用的三版规则要比《博德之门》使用的第二版规则简单，但天之业云认为玩起来倒是《博德之门》更容易些，当初天之业云也是尚

说，“丑闻的影响总是要比好事来得大。”

公众的误解一旦开了个坏头，就不会那么容易结束，Egbert的事件只是拉开了狩猎女巫行动的序幕，在接下来的几年内，大众对《DND》误解有增无减，各种声讨和指责此起彼伏，一个叫做Patricia Pulling的女人站在了这一系列反对运动的浪尖。

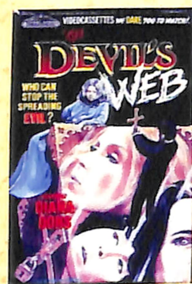
事情的这样开始的，1982年6月，长期抑郁、孤独、精神不稳定的Irving Bink Pulling在家中吞枪自杀。死者自杀的原因相当明显，但这次，死者的朋友和家人都异口同声咬定说是《DND》游戏造成的。《DND》成了死者的母亲，也就是手枪拥有者Patricia的替罪羊。

Patricia Pulling先是控告Irving学校里的一个老师，说这名老师与Irving进行游戏的时候对他施展了“诅咒”，间接令她精神不稳定的儿子自杀。参与那次游戏的人都不记得有这么一回事，但Pulling依然坚持上呈状书，最后自然是没有被法庭受理了。Particia并未死心，她组织建立起一个名为Bothered About Dungeons and Dragons(BADD)的社团，正式向角色扮演游戏宣战。他们到处发放大量的传单和小册子、不断出席电台、电视节目(包括著名的清谈节目“Geraldo”)，公开声讨RPG。

1984年，Pulling把BADD带进了Darren Molitor的审讯中。Darren当时被控于万圣节，由于贪玩而误杀了一名少女。Pulling深信被告是无罪的，说Molitor之所以做出这样的事完全是受到了《DND》的影响，然后拉出一帮所谓的“《DND》专家”来作证。很明显，这完全是两码子事，法庭也没有去理会它，但BADD并没就此罢手。

这次事件中最可怕的，是BADD居然说服了Molitor，令他作供说《DND》游戏控制了他的行为。有BADD在背后撑腰的Molitor执笔写了一篇谴责《DND》的文章，在文中把自己犯下的罪全部推到《DND》头上，并由BADD散播出去。而其后，Molitor说当他撰写该文的时候受到了很大的压力，而且是“头脑发热”，因此“论调可能过了火”。他补充说“我不再认为这游戏会对任何人带来危险”。可见，BADD为了达到其目的所使用的手段是非常可怕的。

BADD曾向消费者委员会和安全事务委员会提出要在RPG产品包装贴上警告标签，而当局也拒绝了他们的要求。同时，Pulling为了继续增加自己的诚信度，申请到一份私人调查许可证，并获得心理学家Dr. Thomas Radecki的支持。Patricia自己也为了批斗RPG而编写了一本名为《The Devil's Web》的书，Rona Jaffe则写下了《Maze and Monsters》，一本讲述青少年通过玩RPG而被卷入神秘事件的虚构小说，这部小说当时非常热门，甚至被拍成了电视剧，演员中赫然有年青的汤姆·汉克斯。这些出版物和许可证都大力地支持着BADD的论点。然而，游戏界即将开展反击战。



BADD的论调开始引起不少人的注意。在BADD向安全事务委员会情愿后，游戏制造业协会(GAMA)跟其他独立研究者一样，拿出了他们的研究报告。在1987年，Armando Simo'n发布了第一本关于角色扮演者的心理状况分析资料，其后继者不断。BADD为《DND》列出的种种引人犯罪或自杀的罪状经各方面的调查研究，都证实《DND》是无辜的。


▲Michael A. Stackpole。

GAMA同时也委任Michael A. Stackpole着手调查BADD和Pulling。1990年，Michael发表了现时著名的《The Pulling Report》，揭露了BADD的种种恶行。BADD随即引来各方面的怀疑目光，树倒猢狲散，该组织终于解散消失。接着，游戏界建立The Comittee for the Advancement of RPGs(CAR-PGa，角色扮演游戏促进联合会)，以应付类似事件的发生。

在一系列，行业保护措施实施和一系列科学的调查研究之后，这场喧嚣的女巫狩猎运动在20世纪80年代中期告一段落，大众开始意识到实际上一直以来被警告存在于游戏中的邪恶子虚乌有，而那些曾经警告大众游戏中存在危险的女巫猎人自己则陷入了麻烦，大多数在颜面丢尽后消失得无影无踪。

但是偏见的种子已然被种下，并且一直延续至今，时至今日，主流文化媒体对待游戏的一些看法仍然相当保守，所以不能说BADD消失后就一切都结束了，该组织造成的恶劣影响是旷日持久的。现在的玩家很少能体会到当时BADD对RPG界的威胁。尽管该组织缺少合法权威性，但BADD依然引起了不少人的注意，其力量最旺盛之时，势力范围覆盖整个美国。学校禁玩RPG、教会的老牧师谴责RPG、商店停止售卖RPG，不少游戏专卖店被迫停止营业，不下一间的游戏公司因此倒闭。虽然这一切噩梦都已经过去，但遗留下来的最大的问题是，BADD的论调令上千人，甚至数百万人认为角色扮演游戏是危险和邪恶的。即使是数十年后的今天，人们的这一观念依然存在，依然把RPG跟自杀和神秘事件联系起来。

我们依然能感觉到这种对RPG的成见就在我们的身边：传媒和宗教团体偶尔会批评角色扮演游戏，“反游戏圣战”继续进行着。数年前，意大利在一宗所谓的“角色扮演游戏自杀事件”发生后，又再掀起了一场大规模的抵制运动。当然，今时今日的形势比当时好多了，但完全放松警戒认为天下太平是相当愚蠢的。

当然，这两件事还是能够引发我们的一些思考，虽然说《DND》或者说任何游戏都和抑郁症没有关系，但是为什么游戏又能比其他任何东西都对抑郁

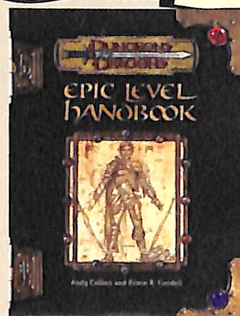
未看三版《玩家手册》就开始玩《无冬之夜》，然后看见一大堆技能和专长的选项就傻掉了。据BFCLAN(国内最大的奇幻C·RPG的BBS)上的高人解释，这是因为《博德之门》中只体现了50%的第二版规则，而《无冬之夜》可能达到了80%的三版规则，所以才会有这种感觉，而且，现在的三版规则是主流，所以在学习基础规则的意义上倒是《无冬之夜》意义更大一些。

值得一提的是《灰鹰邪恶元素之殿》，非常忠实于《DND》3.5版规则，而且“灰鹰”世界也是《DND》的默认世界，与玩家手册完全契合，不像“被遗忘的国度”那样存在分歧的地方，甚至可以作为《DND》规则教学游戏来看待。但本作BUG实在是太过了，所以强烈建议玩家在开始游戏之前打上最新的补丁，和非官方的改良补丁“circle of eight”。

光和热——扩展规则部分

除了核心规则之外的所有规则和设定都被归结为扩展规则，不过世界设定、位面设定和宗教神祇我们等一会儿再讲，先看看其他有什么重要的东西吧。

除此之外，扩展规则中最重要的是《传奇等级手册》(Epic Level Handbook)，因为核心规则中的《玩家手册》只是提供了普通冒险者的成长指南，照三版规则的说法，也就是前二十级的角色。一旦游戏角色的成长超越了凡俗的技能、战斗力和魔力的极限，那么他就会进入一个新的成长阶段，也就是传奇人物的成长阶段。传奇等级是游戏角色量变积累后的质变，自此之后，人物就开始向真正强大的道路迈进，对玩家来说，也是最YY最爽快的游戏阶段。



▲《传奇等级手册》。

一般在普通角色等级和传奇角色等级之间会有一条界限，在二版《DND》中是300000万经验值，三版是20级，在《博德之门》的资料片《巴尔王座》和《无冬之夜》的最后一个资料片《黑域部族》中我们从C·RPG里分别体会了二版和三版传奇等级，大家那个时候玩得爽不爽？当然《巴尔王座》里的“天使海”和《无冬之夜》里的“物品复制大法”都是神才拥有的能力，轻易不要用哦，会破坏游戏平衡性的。(某人：“—_—b，居然一本正经的恶搞。”)

其他的还包括每种职业各自的职业手册，详细地对一些职业的扮演进行补充和指导。此外还有另外一些进行T·RPG时需要的辅导资料，不过这些和C·RPG的关系不太，所以如果你对T·RPG有兴趣，可以自己找来看一

症患者有吸引力，从而引发出一连串的问题呢？从这个角度来说，两者还是有关系的。游戏特别是角色扮演游戏，其中虚拟世界确实有逃避现实的功用，但这显然不是游戏的错误，这是现实世界的问题被带到了游戏的领域。游戏只是单纯的娱乐，他从来就没有过解决现实问题的能力也不是什么心理医生可以来解决玩家的心理问题，试图利用游戏世界回避现实世界的矛盾只会将矛盾逐渐积累，而爆发的力量则是毁灭性的。

虽然影响是长期的，但所幸攻击和指责完全没有在公司业绩上表现出什么来，公司在经济上的快速增长完全抵消了这类负面影响。更大的危机在前方等着《DND》，这种危机来源于快速增长的公司业绩本身——《DND》这条狂野巨龙正在变得越来越强壮且难以驾驭，它开始撕裂公司本身。

脱缰的巨龙

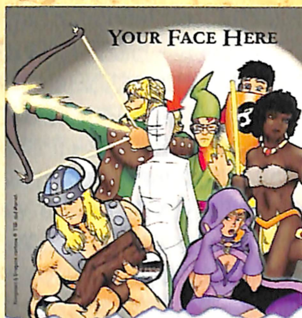
Mary Kirchoff，这位WotC的市场、印刷、桌面游戏的副主管这样谈起TSR的爆炸式的快速增长：“当1977年我在那里的时候，《DND》还只是一群战棋玩家所玩的《链甲》的进化版本，Blume家族持续不断的投入资金把他从一个小规模的内部交流建设成一个真正的、繁盛的事业。”应该说确实是成功了，到了1982年，TSR拥有了300名雇员，一份成功的杂志和书籍印刷设备，正在大把大把地扒入难以置信数量的金钱，他所缺乏的只是一个能将这种爆炸式的快速增长转变成一种良性运转的领导核心。

“当你的屁股后面有一只老虎跟着你的时候，你是很难做到先发制人的。”Kirchoff笑道，“记住那是在1982年，根本就没有什么‘品牌经营’的概念，当时只有一种想法占据了主流，那就是建立一家娱乐公司，努力变成下一个迪士尼。”作为这种策略的一种回应，TSR将其主要收入都投入到各种各样的拥有获益潜力的领域，并且将自己的商标许可到处乱发给任何一个想到得到他的人。比如《DND》沙滩排球、毛巾、玩具、智力拼图，以及更多毫无意义的东西，比如获得《DND》使用许可的花边纹样。



▲《龙与地下城》电影海报。

但并不是说，那时的任何投资都是毫无意义的。很多东西对公司确实是有益的，至少起过一段时间的作用。《DND》如此快速地增长，把大量的错误给掩盖了。当时Gary Gygax自己到加利福尼亚去开设了一家叫做“D N D 娱乐”(Dungeons & Dragons Entertainment)的公司，专门负责《DND》电影和电视的制作。在一部电视卡通片上花费可观的投资后，该剧在CBS有线电视网上播放，并大受欢迎。即使今天，《DND》的持有者WotC仍然从这些TSR遗留下来的无形资产中获益，研究报告表明，《DND》的品牌认知度在18～45岁的年龄层中仍然高达75%。



▲《龙与地下城》动画。

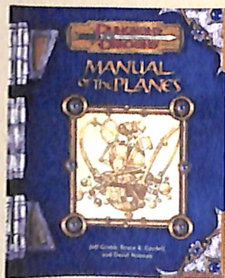
但突飞猛进的时尚造成的收益和可持续性发展的良性资产带来的是有区别的，一旦流行开始，商标的持有者最应该做的事就是将之变成成熟的良性资产。《DND》的流行并没有持续多久，并且到了1984年越来越有迹象表明，《DND》的时尚已经结束了。过去的业绩悬停在高处。新的业绩增长再也不那么容易达到这个高峰。结果是，TSR再也无法使用大把的钞票来糊上公司内部出现的裂痕。“TSR发展得太快了，”Kirchoff说，“它涉足的领域实在太多了，但又缺乏人才去进行恰当的管理。”

“太多的人是因为对这个游戏的喜爱才来到TSR的——朋友的朋友、或者家庭成员。他们了解《DND》但是却对商业一窍不通，在另一方面，维持公司运转的商业人才却不懂或者根本懒得去懂他们正在卖的东西。”公司的内部也在这个时候出现了新的裂痕，这条裂痕正好出现在公司的开创者Gary Gygax和公司的经营者Blume家族之间。

1982年，Gary Gygax在Kevin Blume的吩咐下被派往加利福尼亚负责“DND娱乐”的工作，他并不想这样，但他别无选择，他现在对公司的控股已经跌倒了30%，而且再也无权经营这家他一手创办的公司。一开始的四个合伙人之一的Kevin和他的哥哥Brian负责这家公司的运营，并且正在将这家公司送往坟墓。Blume兄弟的统治下，公司变得体制臃肿，浪费横行，公司至少拥有70辆车，每间办公室里都配置了家具，电脑系统和许多从来就不会去用的设备，甚至有些从来就没有被打开过。更糟糕的是，Blume任人唯亲的现象太过猖獗，根据初步统计，公司内部至少有90名Blume家族的亲戚在工作，这最终让公司的薪水册子完蛋。

Gygax早就受够了。“当我在那里(指加利福尼亚)，我听说公司出现了严重的经济问题。”他说，“一个我以前的合伙人正在纽约的大街上卖他的股份。于是我回到了公司，并发现了大量明显的管理失误。公司其实早就该关门了，因为我们至少拥有150万美元的外债。”1984年，Gygax把这些悉数写进了一份报告中并提到了董事会的桌子上他建议对公司进行一些合理的修整，比如卖掉汽车和用不着的设备，暂缓加薪和收取版税，开发新产品，还有最关键的——他最大的建议就是让Kevin Blume从公司CEO的位置上滚下来。董事会接受了Gygax的建议并且在1985年实施。公司面貌终于有了180度大转弯，虽然仍旧算不上健康，但是毕竟再也没有银行拿着账单上门来威

《DND》的宇宙系统



▲《位面手册》。

这部分的内容记叙在《位面手册》(Manual of the Planes)之中，主要是牵涉到一些《DND》在游戏世界设计方面宏观的问题，比如宇宙的结构和世界的物质构成等等。听起来好像和游戏冒险的关系不是很大，但是宇宙系统的设计会牵涉到游戏进行的很多问题，比如冒险可以到达的地域，以及冒险中可能会遇到的诸如天使、恶魔、元素等其他更有力量和更加强大的生物的来源，更重要的，他会影响施法者施展的法术和效果。一般施法者的力量都是来自于其他的位面，比如如果玩家设计的宇宙系统中，没有元素位面，那么元素类魔法就不会存在，也不能召唤元素生物；而如果缺少负能量位面的话，大多数死灵法师的魔法都不会再起效。所以这对于《DND》的游戏来说，是相当重要的内容。而我们C · RPG玩家一般也会在游戏中接触到这方面的内容，一般只在主物质位面活动是很无趣的一件事，去其他地方逛逛多带劲啊，厂商自然会满足玩家这方面的要求，比较有代表性的是《博德之门：暗黑联盟2》中，我们分别到四个元素位面去旅行了一番，这算是比较直观的经历了吧。

从三版规则起，《DND》是开放式的规则，所以，不是对于宇宙系统进行官方的解释，而是给出了一套设计的方法。当然，完整地设计一个宇宙系统是相当麻烦的，所以在《位面手册》中也给出了一个默认的宇宙系统也就是所谓的位面之轮，而这个位面之轮是以以前的战役设定，特别是《异度风情》这个主要涉及位面旅行的战役背景中的宇宙系统为基础设计出来的。



了解这个宇宙系统，首先要理解位面的概念，位面的概念要比我们通常意义的宇宙概念要大：相互交织的不同实质构成不同的位面，除了一些互相联系的点(这些常常会产生位面旅行的时空门)，每一个位面都有它自己的宇宙和它自己的自然法则，比如物质位面的构成实质是原子，构成内位面的实质是纯粹元素与能量等。也就是说《DND》将世界按照不同的实质进行划分，然后，以这些实质为基础产生不同的位面。这些位面里

胁他们了。

但是在另一方面。这件事让Blume家族极度恼火，虽然他们丧失了公司的经营权，但是他们仍旧是公司最大的持股人。他们最后选择了惟一可能的方式向Gygax复仇——他们把自己的股份卖给了一个叫做Lorraine Williams的女人，这个名字将是一个令Gygax、大多数TSR的员工、大多数《DND》的授权公司、大多数《DND》的游戏迷都感到厌恶的名字。Gygax坚信Blume兄弟把公司股份卖给Lorraine Williams是完全违法的，甚至企图用法律手段进行阻止。当然最后他失败了，Williams得到了Blume兄弟的股份并完全控制了公司。魔法反制失败的结果是悲惨的，Gygax结束了他关于《DND》的传奇故事，在为建立这家公司和创立这个游戏奋斗10多年后，他对不停的斗争感到厌倦了。1985年12月31日，当他意识到完全无法和Lorraine Williams共事的时候，他卖掉了他的股份。

1986年的1月1日，黎明的阳光照着美丽的日内瓦湖，这是新年的第一天，TSR的员工即将迎来了他们新的领导人。当所有员工的新年假期结束后，他们接下来工作将揭开《DND》新的一章——Gygax走了，Lorraine Williams的时代开始了。

专制的暴君

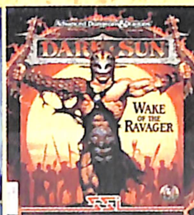
Lorraine Williams被形容为一个让人感到位高权重的人，她把游戏玩家和大部分雇员当做劣等公民，甚至，她为她从来不玩《DND》游戏而自豪。但无论如何，在她作为TSR的领导者期间，她还是想方设法摆出一副温和的姿态。一名有患严重精神分裂症妻子的员工甚至长期被保留在公司的薪酬册上，尽管他因为需要照顾自己的妻子而经常不来上班。她还喜欢动物，TSR的员工也会偶尔享受一下诸如"带着你的宠物来上班的待遇"以及捐献大量的金钱给动物慈善机构。但是很可惜她的温和姿态在她的任期内并不会经常地表现出来，Lorraine Williams将作为和这项游戏相关的最被鄙视的人写入《DND》的编年史。

当然，一开始的时候不是这样的。当她刚开始接手公司的时候，宣布的一系列计划虽然说不上高明，但至少可以说是大胆的。Bill Slaviscek这样形容Williams的产品策略："公司并不惧怕新事物，特别是他们确实有效的时候，他们会赶上前去把蛋糕做得更大的。"在Williams的统治下，公司开发了许多新产品，而且开始了第二版《DND》规则的开发。

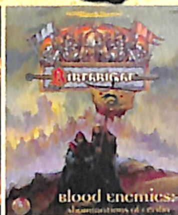
第二版《DND》在招揽新用户方面是做得相当不错的，因为它比以前的几个版本都要平易近人，规则的定义和表述更清晰了，许多在Gygax和Arneson时代起就开始折磨这个游戏的古怪的不协调的东西被一一解决。在那些觉得新规则变得容易理解的人中间，第二版规则是相当受欢迎的。



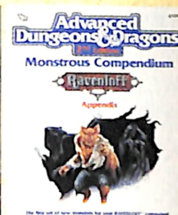
▲被遗忘的国度。



▲浩劫残阳。



▲天赋神权。



▲魔域传奇。

但不幸的是，第二版规则惹恼的读者和他取悦的一样多(怎么说来着，我们一开始就说过这是经常发生在《DND》用户中的现象)，主要是因为其实真正修订和改正的数量并不多，完全可以采用某种在原有的基础上追加修正和补充资料的方式进行，而完全没有必要采用重新发行基础规则书的方式。对许多玩家来说，第二版规则更像是强迫玩家购入实际上他们并不需要的书——特别是当TSR宣称第二版规则将是TSR今后惟一会支持的《DND》游戏规则的时候。

公司在这个时候也准备发售他们新的战役设定。在原先的"灰鹰"和"东方诸国"的战役设定上获得了一些成功之后，公司倾向于创造新的战役设定，以便于开拓新的市场，比如小说在此之后就成为了一项公司的主要收益。

在20世纪80年代末期，"被遗忘的国度"(Forgotten Realms，现在仍旧是《DND》最受欢迎的设定)和"龙枪"(DragonLance)两个战役设定开始投入运转，并轻而易举地获得了巨大的成功。其中特别是"被遗忘的国度"和他那最著名的角色崔斯特·杜垩登最受用户欢迎。然后他们的成功催生出了一大家子小孩：比如描写末日之后世界的"浩劫残阳"(Dark Sun)系列；带有浓厚政治味道的"天赋神权"(Birthright)系列，对"白狼冒险之吸血鬼：暗夜潜藏"系列(Vampire：The Masquerade，当时另一家T·RPG所做的非常成功的角色扮演游戏，抢夺了TSR的很多市场份额)的成功给予回应的"魔域传奇"(Ravenloft)系列；以及极端前卫的"异度风情"(Planescape)系列。这对TSR来说也许是很不幸的，这些决策在一开始都表现得非常成功，但的确，从长远来看却是失策的——他们把自己的战线拉得太长了，这些都被后来的Bill Slavicsek(WotC的RPG游戏设计师、微缩地图绘制者、研究员)说成是"许多个木桶"的策略。

"打个比方，"Slavicsek说，"外面在下钱雨，而你想要得到尽可能的多。你可以做一个真正的大木桶区接钱，或者花费时间和精力去做许多小木桶，但钱雨不会因为你这样做就会下得更多。"对这些话直白的理解就是，TSR正在用增加许多新产品线的方式代替以前的主要支持单一《DND》生产线，将整个市场分割成无数小块。但是每年，同样的用户给TSR带来同样多的收益，然后又被花费到新产品的制作和支持上面，它所需要的是市场的开

再包含着不同的宇宙。这些其实都是源于古老的哲学对我们这个宇宙的不同认识，但是既然作为游戏的内容，我们自然不必深究，把这些当做科学知识来来解释现实世界是可笑的。

一般把社会意识倾向于将善良阵营的位面称为"上层"位面并把邪恶阵营的位面称为"下层"位面这些阵营将决定居住在这些位面中生物，比如神和天使居住在"上层"位面而恶魔和魔鬼(在《DND》中两者是有区别的)居住在"下层"。位面都是无限的或近乎无限宽广的它们之间有着不同的位置和连接关系(这种关系对于位面旅行来说是最重要的)，可以是独立的、接壤的或共存的。



《DND》的宇宙系统又称位面之轮示范了位面间是怎样相处的，也提供了一个位面系统供玩家直接使用而不需白手起家进行设计。

位面之轮由二十七个位面组成。它们是：

物质位面：宇宙系统中最主要的位面；是人类和大部分生物的家园。

三个过渡位面：包括灵界、星界、幽影界。

六个内位面：四个元素位面与两个能量位面都是位面之轮的一部分。元素位面包括经典《DND》的元素：火、气、土和水。能量位面则包括正能量与负能量。

十七个外位面：这些有阵营的位面是各种神祇与异界生物的家园。它们经常是分层的。这些外位面有外层位面特征、外层位面连接、外层位面旅行、外层位面原住民、英雄领域之约瑟园、永恒混乱之混沌海、风啸深渊之喧癫空隧、无限层面之无底深渊、流放深渊之卡瑟利、灰色荒野之哈迪斯、永恒荒凉之焦炎地狱、九层地狱之巴托地狱、地狱战场之修罗场、钟表涅磐之机械境、和平国度之世外桃源、七丘天堂之天堂山、孪生伊甸之双生天堂、祝福地域之极乐境、无尽荒野之万兽园、奥林匹亚林地之奔放之野、和谐领域之外域。



半位面：最后，核心宇宙系统包

拓，但这些商业策略显然并没有做到。

当然，这种说法来自于WotC（如今《DND》商标和产权的所有者）的官方，不能不说是带有倾向性的。因为这些产品线上的产品，一直到今天都被大家看作《DND》的宝贵财产，而且当时的T·RPG市场情况也不是和20世纪70年代《DND》能够一家独大的情形一样的，市场上存在着“白狼冒险”（VTM）之类强劲的竞争对手。更何况，T·RPG从来就不是和现在的视频游戏一样非常普及以至于各年龄层都有支持的全民游戏，他们对于畅销的定义是完全不一样的，再怎么普及，也完全无法和现在《GTA》那样狂卖千万份的恐怖销量相比，所以对《DND》来说，仍旧有极大的市场潜力可挖。但是无论如何，至少在两点上，TSR是完全失策的：竞争应该拿自己的长处去和别人比而不是推出抄袭他人成功模式的产品，不然会将自己的战线越拉越长；应该开拓市场而不是分割市场，不然新的投资是徒劳无功的。

太多的设定对《DND》本身做了一件事，那就是把他的品牌价值给稀释了。原来的《DND》意义相当地明确，这几个字有很强的代表性，当你买回来一件《DND》的产品的时候，你很清楚你买回来的是什么。但自从有了这些战役设定之后，就不是这么回事了。所有的这些设定都非常成功，但他们却在原有的《DND》规则和体系中制造混乱，他们互相之间存在着极大的分歧，并且都沿着他们自己选择的道路往下发展，慢慢地变成了毫不相干的几个游戏。

没过多久，玩家就开始逐渐认可自己是某个设定系列的玩家而不是《DND》的玩家（白马非马的问题）。一个“异度风情”的玩家和一个“被遗忘的国度”的玩家之间有着很大的不同（这里必须解释一下，T·RPG和我们通常认为的C·RPG在游戏进行时间花费上有着很大的不同，其节奏非常缓慢，一场对“地精”的简单战斗都有可能花费数个小时，所以一次完整的冒险可能需要花上一两年的时间。这就不难理解为什么玩家在同一时间只能选择一个设定进行游戏了，毕竟每个人的时间都是有限的），而且这些设定的规则系统也正在逐渐变得不相容。很明显，这导致的结果就是一个设定系列产品的玩家绝不会去购买另一个设定的产品，而越是小的用户面越缺少影响力，用户也更容易流失，越来越难从小桶里接到钱了。TSR所做的一切，事实上让它的用户群变得越来越小。

当然，这都只是公司战略决策上的问题，是公司内部的问题，T·RPG游戏的玩家本身就相对固定，即使因为这些决策的错误性而导致出现用户流失现象，也应该是以极其缓慢的速度进行的。更何况，第二版规则在规则上要比一版简化了许多，在吸引新用户这一点上应该说做得很不错，这种规模的用户更替现象自然是无法撼动《DND》游戏牢固的根基的，而这一切的前提是：没有出现强力的竞争者！

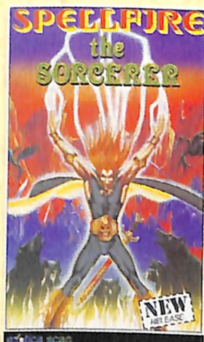
在《DND》刚刚诞生的时候，它是史无前例的新游戏，自然是没有竞争者的。在很长的一段时间内，它把市场牢牢地抓在了自己的手中，虽然此期间也出现过诸如《洞穴与巨人》（Tunnels & Trolls）和《星际漫游者》（Traveller）之类的模仿者，想到这个市场上分得一杯羹，并且取得过短暂的胜利，但是从来就没有人有能力可以威胁到《DND》的王权。

但在中国有句俗话，所谓“富不过三代”，《DND》的情况也确实如此。强力的竞争者在20世纪80年代中期出现了，比如“西末游戏”（West End Games）和“白狼冒险”（White Wolf），都以自身的魅力和乐趣吸引到不少用户，开始争夺T·RPG这块大馅饼。视频游戏的兴起，特别是C·RPG（包括电脑角色扮演游戏和电视角色扮演游戏）也同样开始蚕食T·RPG的中心市场。而最大的威胁，则是来自于一家位于西雅图正在迅速上升的小公司——海岸巫师（Wizards of the Coast 简称WotC）。

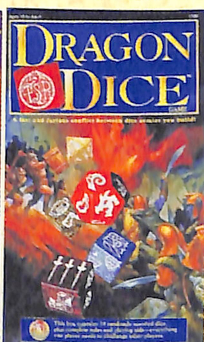
集卡的巫师



WotC的早期历史在很多方面和TSR有相似之处，1990年，一个叫做Peter Adkison的波音公司的职员和他的六个朋友一起开了一家设计原创RPG游戏的小公司。公司摇摇晃晃地走过了3年，一直到1993年，Adkison遇到了Richard Garfield，一个数学家和狂热的游戏玩家，他发明了一种新的集卡游戏——《万智牌》（Magic: The Gathering）并带到了Adkison的面前，Adkison很喜欢这个发明，并很快就发行了它。



▲《奥火》。



▲《龙骰》。

他们简直就是白日飞升，并且马上对TSR和Lorraine Williams构成了威胁。公司马上采取了他们面对这类威胁所惯用的伎俩——就是废了他。一开始他们所做的是发行他们自己的集卡游戏，叫做《奥火》（Spellfire）。刚开始的时候

括可选的所需要数量的半位面。

下面是这些位面的位置和连接情况：物质位面位于中心；幽影界与灵界与物质位面共存；所有的位面，包括幽影界与灵界，与星界共存。星界如同云雾一般围绕着整个宇宙系统；六个内位面围绕着物质位面。它们独立于物质位面并且相互独立（互相之间没有联接），当然它们都与星界共存。每个内位面都有它的元素或能量属性；外位面围绕物质位面排列成为一个大环。每个外位面都与它两边的位面接壤，但是与其他外位面独立，惟一的例外是和谐领域之外域，它与所有的外位面接壤，成为异界生物的交汇节点；外层位面（外层界）与星界共存，它们与灵界与幽影界独立，所以在外层位面时只有有限的法术可以使用。外层位面由几个相关的层组成，通常都是通过每个位面的顶层进行连结。善良阵营位面也被称作天界位面，它们通过奥西娜斯河作为道路连结，而邪恶阵营位面——地狱位面通过冥河作为道路连结；有许多有限的半位面连结在每一个角落，单独的渠道、独立的异界之门与漩涡也非常常见。

这大致就是《DND》中位面之轮的主要内容，在此基础上增删一些位面就可以构成玩家自己的宇宙系统，当然牵涉到的一些改变在《位面手册》中都可以查得到。

作为按照位面之轮玩家自己创造的游戏世界，这些世界一般是看做是彼此独立的，也就是说《被遗忘的国度》的“拖瑞尔”世界和《龙枪》的“克莱恩”世界彼此是没有联系的，但是当玩家想进行在不同世界之间穿行的冒险时，《DND》作为一个开放的系统，也提供了一种解释，以便DM进行游戏设计时使用：不同的世界只是区别在其主物质位面里的不同，他们共享其他的位面。它们在主物质位面里，各自的宇宙被一层水晶天包围，并悬浮在一种琥珀色叫做燃素的液体里，所以在这种解释下，不同的世界设定也叫晶壁，比如“拖瑞尔晶壁”和“克莱恩晶壁”以及我们的宇宙也可以被叫做“银河晶壁”。当然这种解释并非那么权威，因为《DND》官方只是提供了位面的构成方法，所有按照位面之轮进行设计的宇宙系统都要算作《DND》的宇宙系统，但有些宇宙系统的设计的位面构成可能是不同的，应该说，这种说法只是为了方便解释之用。啊！好深奥啊，好大的棉花糖啊，其实对于C·RPG玩家来说，稍微了解一下就可以，因为C·RPG是不需要DM的，但是这

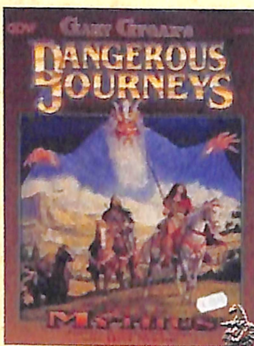


还算表现不错，但是很快就因为市场饱和和缺乏支持而彻底倒台了，随后他们又发行了一个收集骰子的游戏《龙骰》(Dragon Dice)，这甚至导致了一场大灾变。

随着WotC的爆发式成长和横冲直撞、所向披靡的时候，TSR和Williams在逐渐流失的市场上如履薄冰。而和开发市场赢得竞争相比，Lorraine Williams似乎更加喜欢惩罚那个被她当做私人领域的公司的每一个人。在她的管理下，公司到处胡乱行使自己的版权，甚至是有些是根本就不存在的版权。(比如宣称其他任何人都无权使用“龙”这个单词)

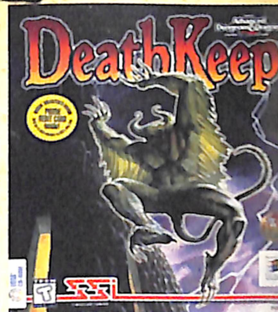
公司开始难以置信地和每一个人敌对，甚至是自己的“粉丝”。在20世纪90年代早中期，互联网技术飞速成长并进入公众生活，《DND》的玩家自然而然地将他们自己的爱好带到了网上。TSR紧随其后，然后对许多爱好者的网站发出了关站的命令(当然没有多少人理它啦)。公司甚至试图挤进玩家的聊天室内去阻止游戏迷讨论《DND》的内容，因而赚得了被嘲弄得绰号：“TSR＝They Sue Regularly”(“他们成天控告”，这傻冒一定整天在聊天室里对这个或那个人说：“我们要控告你！”才会被人起这么一个绰号的)。

公司和每一个人敌对，游戏迷、商业合作伙伴、甚至是早已和公司无甚瓜葛的老伙伴。TSR在授权许可的管理上更是声名狼藉，和Blume家族到处乱发授权许可正好相反，此时的TSR在这方面可谓苛刻之极，只要是他们的授权产品，他们都要严格地一一指示，从确切的规定、包装盒的颜色到盒子里所用的图片，这些获得专利授权的商家都不得不一一照办。而且此时的TSR傲慢无比，比如当时的日本电视游戏业迅速发展之后，在地下逐渐开始流行《DND》T·RPG游戏，当日本希望能够从TSR手中购入生产或代理授权的时候，据说TSR态度傲慢，开出的价格又奇高，然后只能回国开发自己的国民T·RPG：《剑世界》(基于《罗德岛》世界观的桌面角色扮演游戏)，并发展成为日本国内拥有最大数量用户的T·RPG。如今日本已经发展成为T·RPG玩家数量排名世界第二的T·RPG大国，WotC再带着三版《DND》进入日本国内的时候，大家都在玩《剑世界》，而《DND》的规模和声势都已经今非昔比了。



▲《危险的旅程》。

当然，这种对专利和授权非理智的约束和追逐自然不仅没有为公司带来更多的受益，而且还耗费了大量的精力与资金。当时早已离开TSR的Gary Gygax和角色扮演游戏设计工作室开发了一个新的RPG系统叫做“危险的旅程”(Dangerous Journeys)，然后TSR就跳出来起诉他侵犯版权。这件事后来因TSR愿意花费大量的金钱来买断游戏的版权而告终，但这场胜利代价高昂，而此时的TSR实际上根本就无力承担。



▲《死亡守护》。

尽管如此，《DND》的产品依然卖得不错，游戏的影响力在游戏迷中甚至变得更高，这主要归功于SSI，一家在1987年从TSR手里得到了7年授权的电脑游戏公司，以及一大堆借鉴了《DND》游戏要素的热门C·RPG。尽管处在TSR那苛刻的授权管理和能争好斗的行事作风之下，SSI还是以1988年的《光芒之池》(Pool of Radiance)为起点，制作了一大堆优秀的《DND》背景的电脑游戏，这场硕果累累的合作以一系列非常经典的“《金盒子》(Gold Box)系列”游戏得以继续，并且在1995年以PC和3DO平台上的《魔域迷踪Ⅱ》(Ravenloft Ⅱ)和并非那么经典的《死亡守护》(Deathkeep)达到顶峰。但这一切，仍然无法驱散Lorraine Williams心头的阴影。1995年，兀鹰已经在TSR头上盘旋！

TSR的死亡

SSI对《DND》游戏授权的独占在1995年结束，而此时，TSR已经拥有了两千万美元的有抵押债务和好几千万美元或更多的无抵押债务。眼见翻身无望以及被闻到血腥味的饥渴的竞争对手多方面的打压，公司不得不豁出去寻找一根自己的救命稻草。但事实上正是这种形势让授权合同到约的SSI望而却步，放弃了继续得到《DND》的授权，有可能是TSR把《DND》的授权许可费用飙升至一个SSI认为永远不可能值那么多的高度，或者有可能是SSI听到了TSR正准备玩一些更肮脏的诡计的风声。

可以断言，到了1995年，TSR就剩下些知识产权值点什么了，打破《DND》的授权许可将是华丽的(或者说是绝望的)一步。现在，与其和某公司签订独占授权许可，倒还不如将同样的授权实给不同的公司以挣到更多的钱，一个公司可以买《浩劫残阳》，另一个可以买《被遗忘的国度》，如此使然……这样做随之而来的问题就是，虽然作为这种目光短浅的商业策略的惟一闪光点——那些彼此不同的世界设定确实是蛮值钱的，但按这种混乱而贪婪的方式出售自己的授权而带来的争端最终将他们自己的命运终结在法庭之上。

当然，这些做法在一开始确实是卓有成效的。继SSI之后，Interplay获得了《被遗忘的国度》和《异度风情》的授权，Sierra获得了《天赋神权》的，甚至Acclaim亦插手想要获得《魔域迷踪》的授权。这些授权被销售后的前景都是不可估量的。Acclaim想要为它的PS平台动作游戏《血与刃》(Iron & 种解释可以让我们知道为什么《DND》的游戏会经常跑到莫名其妙的地方的去冒险的原因。

世界背景与战役设定

当然，我们前面说过，战役设定在三版规则之后，意义有了变化，是作为可以用《DND》规则可以设计出来的游戏世界而并非官方支持的游戏世界。但是天之业云始终认为(也许大多数CRPG)玩家也这么认为，这是《DND》最吸引人的地方，因为虚拟的世界是就是这些战役设定来描画的，是他们《DND》的游戏形象起来。在三版之后，继续下来的设定并不多，只有《被遗忘的国度》和《龙枪》和比较早的《东瀛冒险设定集》(Oriental Adventures)保留了下来，当然也可以把核心规则看作默认世界《灰鹰》的战役设定，其他的设定都是二版时代的留存，这些内容都可以在他们各自的战役设定集(Campaign Setting)中查到。但是另一方面，由于有D20泛用系统的存在，所以，也可以那D20来从新设计这些世界，甚至是完全全新的世界，比如Xbox上的《星球大战：旧共和国骑士》就是拿D20来解释星球大战的世界，所以说有D20系统的存在，三版的《DND》世界反而要比二版时代多，只是并非都是官方的世界设定而已。让我们看看这些《DND》的历史中留下的精华。



▲《东瀛冒险设定集》。



▲《灰鹰》的战役设定。

被遗忘的国度(Forgotten Realm)

“《DND》系列”中支援资料最多的世界。它的世界设定相当于地球上中古早期文艺复兴的时期，拥有超过四千年以上的历史。算是政治势力、和王国领地比较完整的一个设定，大部分的地面世界是被人类所占据的，主要的文明繁衍地则是在著名的月海地区(Moonsea)，最大、最古老的城市则是菲兰城(Phlan)。玩者在里面可以享受到比较完整文明的感受，就如同实地生活在一个中古世纪的世界中一般。



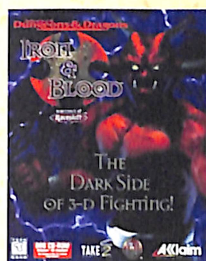
▲《被遗忘的国度战役设定》。

这个世界是迄今为止《DND》背景的电脑或电子

Blood)获得所有歌特式恐怖的授权，而Sierra的1997年的S·RPG《蛇发女妖的联盟》(Gorgon's Alliance)大概快要被人遗忘了，甚至Interplay也因此和以前做些什么《血与魔法》(Blood & Magic)、《天旋地转》(Descent to Undermountain)的三流游戏公司时代叛若两人，如果TSR只是安安稳稳地靠着这些版税来过活而不是到处打他们无休止的官司的话，或许最后一个钉子还不会钉到他们自己的棺材上面。

这确实是事实！

在失去天时、地利和人和之后，TSR将它自己送进了坟墓。



▲《血与刃》。



▲《血与魔法》。

Lorraine Williams也许会很恨WotC，将它视作TSR领土的侵入者，但是这种感觉再也不会有了。Peter Adkison，WotC的缔造者自己本身就是一个《DND》狂热的游戏迷。他非常尊敬在如此令人难受的公司环境中艰苦地做出如此优秀作品的头脑，也极端不想看到如此好好的一个游戏和品牌将被糟糕的经营和管理冲进厕所。但Adkison也同样不是一个睁大眼睛的Fanboy，他很清楚当WotC和万智牌成长为TSR最大的竞争对手之后，要求TSR和自己对等的坐在一起并温和地共享彼此的产品，无论如何都只是一个美丽的梦而已。

但是TSR的行将就木却带来了巨大的转机！尽管WotC非常成功并且也尝试过推介新的产品，但是1996年的WotC仍然是一个单一产品的公司(两年以后才获得《口袋妖怪》的授权)，成功之余也开始担心是不是对于万智牌这一产品过于依赖了，收购TSR和《DND》将会解决公司内部正在面对的许多难题。在TSR的猝然倒下中，Adkison可以减少一个公司最大的竞争对手，成为市场的控制者，并且将《DND》打造成公司第二、第三条理论的源泉。更重要的是，能够将他自己喜欢的游戏从束缚中解救出来，看上去就像糖衣一样诱人。



在进行了恰当的程序和在WotC的董事会议上获得一致赞同后，他给了TSR亮了收购的价码。在1997年4月，一份计划书被签署并在5月得到实施。买卖条款定得相当清楚：WotC有权决定谁将在(或者谁不会在)新的联合公司得到新的职位。一旦全体员工都知道这场交易的存在，Adkison尽量向普通员工保证将不会出现太大的动荡，至少是一开始不会。对于管理层，特别是那些和Williams非常亲近的人，将不会在新的公司中得到任何职位。TSR一度是RPG游戏世界中最强盛的帝国的专制暴君，终于被赶下了台，而WotC，暴发户，王座的觊觎者，最终君临了这个王国。

Lorraine Williams在并购之后便离开了这个国家。1997年，TSR在日内瓦湖边度过了最后一个IFW社团成员交流年会。之后，就像所有人猜测的那样，Wizards获得了强大的品牌，并且将《DND》从10年管理失误的泥沼中拯救出来。然后，TSR在威斯康辛州遗留下来的那些有很有才能同时也意气消沉的员工，还有一些跟游戏关系不大的工作人员被安排前往西雅图。最后，它继承了《DND》的拥护者——这群盲目的崇拜者早已被TSR的敌对态度、无关紧要的产品和各种各样的游戏设定烧至体无完肤。

复兴

WotC施展了一个奇迹，它把即将淹没在历史的尘埃中的《DND》解救了出来，并将其制御在自己的管辖之下。而当所有的丰功伟绩都被庆贺之后，接下来的问题就是，确切地搞清楚TSR留下来的有多少是资产，有多少是负债，要面对的形势到底有多坏。公司列了一个长长的清单，上面计划着哪些东西会被保留，哪些东西将被抛弃。其中第一件事情就是在1997年的日内瓦湖区IFW交流会议之后关闭日内瓦湖畔的威斯康辛州办公室(原TSR的总部)，并合并到WotC位于华盛顿州雷顿的办公室，距离WotC位于西雅图的总部数公里远。

搬迁的过程和今后的道路相比尚不算太困难，因为Adkison相信他公司的未来依靠的正是这些员工们天才的灵感，而且一方面也是为了履行条款中所提到的不会让人事出现太大的动荡的承诺，所以他尽量用更好的待遇挽留原有的员工。但是他也认识到要让《DND》再次繁荣必须进行更好的管理，所以才有了将《DND》的全体工作人员整个儿迁移到西雅图来的决策。经过这场搬迁后，大约80%的TSR员工在新的联合公司内找到了满意的职位，精锐力量被保留了下来。

接下来的事就是进行一系列严格的资产评估和自我反省了，在对TSR时代留下来得残缺不全的商业记录进行仔细审视和研究之后，他们做出了对他们来说极端痛苦的总结："我们必须砸掉一些桶子。"这一切都是为了让《DND》的品牌回归，能够带来新的顾客，让它再次健康，他们不得不这么做，虽然这么做确实会伤害到很多人，有公司内部的也有公司外部的。

这段时间是TSR的员工在并入WotC后最艰难的时刻！

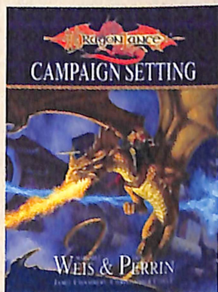
首先，《DND》团队下决心废除使用了多年的《高级DND》(Advanced

游戏使用最多的世界设定，因为它作为一个虚拟世界是最丰富的，但一般C·RPG游戏发生的地点不是其资料设定和其小说的主要发生地点月海，而是另一块地域剑之海，博德之门和无冬城都是在这里。

龙枪(Dragonlance)

《龙枪》的世界是《DND》大多数优秀小说所发生的背景，当然著名的兔子"雷斯林"现在地球人都知道。

《龙枪》的世界设定在一个被诸神所抛弃的世界Krynn(克莱恩)中，在这个世界里，所有的牧师都无法召唤真神的眷顾，因此整个世界都陷入了混乱的状况当中。而就在这个时候，邪恶的力量率领着大批的恶龙军团趁虚而入，玩者所扮演的角色必须要设法找回牧师的力量，并且找到传说中的屠龙枪。



▲《龙枪战役设定集》。

下面几个主要设定在三版《DND》以后官方都没有再继续支持，而是通过D20系统继续活了下来。但他们都非常有特色和个性，介绍一下让读者了解。

魔域传奇(Ravenloft)

《魔域传奇》的世界一开始则是由一位名为Strahd von Zarovich的吸血鬼伯爵为了得到自己所爱而和黑暗势力订立契约所形成的，不但他最后没有得到心上人，整个Ravenloft城堡也和它一起被困在这个空间中。整个世界也由这个城堡而命名。由于整个世界的"邪恶收容所"特质，造成了一些有趣的现象，像是"《龙枪》系列"的幽灵骑士Soth王，现在就被困在这个世界里无法脱身，其他来自各个世界的邪恶人物也都聚在此处，各自找寻回家的方法



▲《魔域传奇》。

这个我们在简史的介绍中提到过了，是作为当时流行的白狼冒险的竞争对手被创造出来的设定，但是如果要体验歌特式恐怖的话，其实白狼冒险要更加优秀一些。

浩劫残阳(Dark sun)

这个系列的设定背景为一个名叫Athas的世界。由于多年以前的人类滥用文明和法术，让整个世界的资源枯竭。而所谓的法术使用者Defiler直接从周遭的环境中吸取生命能源，让原已枯竭的资源更是雪上加霜。暴虐无道的巫师用高压统治的方式压榨辖下的人民，数量惊人的奴工为了满足巫师的个人私欲，不断地兴建雄伟的建筑，或者是入侵其他的城市。少数的绿洲更

Advanced Dungeons&Dragons

Dungeons & Dragons)的商标，这当然会招致《DND》核心玩家的反对。但是无论如何，“高级”(Advanced)这个词对这个游戏有害的成分要比对它有益的更多，因为它至少会让初学者望而却步。当然将这个词砍掉并非易事，但此时已经没有什么能够阻止《DND》团队的决心。其次，为了阻止《DND》玩家群继续分裂成小块并且再次将他们聚合在一起，那就不得不废除大多数的战役设定，也就是说，诸如“魔域迷踪”、“浩劫残阳”、“异度风情”之类的战役设定将要永远关上自己的门。

对于这一系列商业策略，WotC的官方是这样解释的：“如果《DND》想要成长的话，它必须变得更容易亲近。对于三版规则最初的想法就是我们并不想知道玩家该怎么玩，而是整理出一套游戏规则以便玩家可以将这些规则解释到他们自己设计的战役世界中去。”也就是说，以后玩家在玩《DND》游戏的时候，可能会在战役的选择上有更大的自主权，他们可以将不同的战役背景里的东西拿过来拼凑成自己的世界甚至是完全原创的世界，这当中的区别就是，战役设定再也不是“官方”的了，除了惟一的一个。

“我们当然不会关掉《被遗忘的国度》，”Slaviscek笑道，“它是我们的凯迪拉克！”《被遗忘的国度》占有《DND》玩家人群中最大的一块，更是TSR所开始的最受欢迎的奇幻世界设定，拥有最多的冒险模组，而且是《DND》小说出版的关键，TSR遗产中皇冠上的珠宝。关掉《被遗忘的国度》也就意味着不会再有崔斯特·杜垩登的故事——R.A. Salvatore笔下叛逆的黑暗精灵，到时候《DND》再拿什么去冲击纽约时代周刊的最畅销书籍排行榜呢？

虽然没有废除这个世界，新的商业策略却将把《被遗忘的国度》的品牌包含在新生的《DND》品牌之中。现在，《被遗忘的国度》将作为使用《DND》规则可以创造的最丰富的设定世界的一个例子，而不是作为《DND》“官方”的设定。

当然，坚持喜欢这个游戏很多年并且爱着其他设定的玩家自然坐不住了，类似公司背叛了他的游戏迷和杀死了他们喜爱的世界的哀嚎遍布在互联网上和塞满了WotC雇员的邮箱。“我们知道这些都会发生，”Slaviscek说，“我们也知道我们会永远地失去他们中的一些，但我们更希望的是将分散的玩家聚合起来打造一个更好的产品或者更好的游戏。而且，我们已经赢得了他们中的大多数。”到此为止，只是拉开了变革的序幕，而接下来的，还有更精彩的在前面。紧接着，一个大胆的概念被提了出来，这就是“D20开放式游戏系统”(D20 Open Gaming System)和“开放式游戏授权”(Open Gaming License)的概念。

经过严酷的外科手术之后，TSR时代遗留下来的脓疮被割了下来。然后《DND》团队就开始坐下来对《DND》的品牌和整个市场进行第一次真正的审视和考察。结果并不令人鼓舞：《DND》的市场已经被分割成无数小块，充斥着许多不相容的游戏系统，甚至更糟糕的是，因为废除了许多受欢迎的世界设定，公司正在被许多玩家的社团所疏离。

公司开始意识到，没有一个世界设定是必须去死的，只要玩家还记得他们，并且还在玩，他们就会永远活下去。而且不仅如此，网络上那些相当有活力的社团所创造的不同的游戏世界设定，大多数看上去都非常独特，也相当受欢迎。既然它们看上去都不错，那么为什么非要用自己的设定去代替它们而不是去鼓励他们创造呢？《DND》的未来，需要的是将这些珍珠串起来的一根线而已！而“D20开放式游戏系统”(简称D20系统)和“开放式游戏授权”(简称OGL)正是后来的这根串珍珠的线。

D20系统是从《DND》游戏系统中抽出来的精华，它实际上是指一套使用20面骰(D20＝Dice 20)进行游戏的泛用游戏规则。所谓泛用规则，就是指规则只提供了一套最基本的建立在概率论基础上的使用掷骰判定来进行游戏的规则，是游戏的骨架，任何人都可以在这套泛用规则上再构筑自己的游戏世界和游戏内容。这种泛用系统并非《DND》首创，在此之前，斯蒂夫·杰克逊游戏公司(Steve Jackson Games)发行的“泛用无差别角色扮演系统”(GURPS：Generic Universal Role-Playing System，在日本非常热门)和西末游戏公司(West End Games)的“D6游戏系统”都是这类泛用系统，而且在市场上都有各自的影响力。但是既然是泛用，那么主流必须只有一个，当然以《DND》在T·RPG界的影响力来说，推出泛用系统后成为主流是自然而然的事，但是更重要的是，它使出了杀手锏，那就是“开放式游戏授权OGL”。所谓开放式游戏授权就是指任何人都可以不必经过WotC的授权使用这套泛用系统，甚至是商业平台上的游戏，也就是说甚至你可以拿他来挣钱而不必得到WotC的首肯，更不用去交一大笔授权费用。这是T·RPG革命性的一步，怎么个革命法呢，打个比方说，就像突然有一天SONY说，在PS2平台制作游戏都不需要交授权费用了一样，而在此之前的泛用系统都是收取授权费用的。在装备了“D20系统”和OGL两把利剑之后，《DND》的泛用系统D20系统迅速地成为了主流。



在“D20系统”和OGL获得巨大的成功之后，然后而接下来需要做的事，就是对《DND》本身的游戏系统进行一番改造了。而《DND》系统作为“D20系统”系统的轴心，这项工作是相当有必要的。因为对于核心规则最近一次的修订都远在十多年前，而现在这个游戏已经被不同的游戏设计师用不同的游戏理念编写的七七八八的游戏规则和附件压得喘不过气来了。游戏中过于复杂的乱七八糟的东西实在是太多了，就像我们在《DND》的产品中砍掉不必要



▲《浩劫残阳》。

是必须要极力保护自己所在位置的不泄漏出去，否则必定遭到巫师的毒手。而整个世界资源的极度缺乏更显现在金属之上，在这个世界中的金属极度稀少，一般交易使用陶瓷币，武器则是使用黑曜石或是骨头所制成，十分容易碎裂。在这片绝望中，有着反抗组织的存在，蒙面联盟(Veiled Alliance)是由学习和自然共存的法师Preserver所组成的地下组织，他们在各城市都有自己的联络点，为了推翻巫师之王的统治而努力。

异度风情(Planescape)

著名游戏《异域镇魂曲：苦难》的世界背景，是一个相当另类的世界，在《异域镇魂曲：苦难》之前，喜欢的人并不多。但是游戏的出现扩大了它的影响。

游戏的风格是所谓的Medieval Punk，也就是中世纪的风格中又带著庞克的颓废与幻想。整个游戏的主要开始地在一个名为Sigil的城市，这个城市的外形近似维多利亚时代的伦敦，里面有许多的时空通道通往不同的时空。整个城市则是由一个名叫痛苦女士(The Lady Of Pain)的神秘人物所管理，她的外形十分特殊，颈部伸出许多把锐利的刀锋，将自己的脸孔包围。



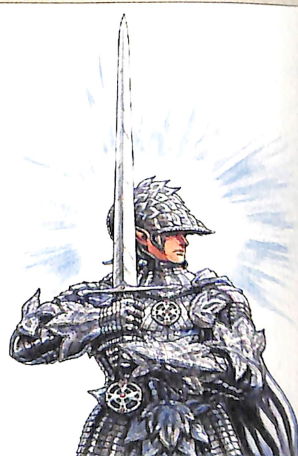
▲《异度风情》。

其他还有一些比较少见的游戏设定，由于影响不大，这里就从略了。

英雄与传说

这同样是《DND》最吸引人的东西，比如现在大家都比较熟悉“《龙枪》系列”的小说，就是作为《龙枪》这个战役设定的副产品诞生的。当然这方面的内容大家都比较熟悉，引进的也很多，所以介绍就从简了。

“《龙枪》系列”的小说基本是围绕“雷斯林”这个人物展看的，此外“坦尼斯”，“奇



的一部分一样，我们也必须砍掉《DND》本身拖沓冗余的一部分，第三版《DND》的计划就这样开始了。

但是顾虑依然是存在的，那就是玩家会不会接受呢？甚至会不会因为这么做而再也不喜欢这个游戏了呢？所谓幸运，就是在最需要的时候得到帮助。而此时的《DND》出乎意料的得到了上天的眷顾——《博德之门》出现了，并改变了这一切。

现在再讲述《博德之门》的辉煌已经无甚必要，你只要去GAMESPY或GAMESPOT这类大型的国外门户站去瞥上那么一眼，就知道他现在是一个什么样的地位。当然，对于角色扮演游戏来说，它的出现也同样照亮了《DND》的未来。

2000年，新世纪的曙光出现在地平线上，在《DND》历史上又一次艰苦卓绝的工作之后，三版《DND》规则横空出世了，从此《DND》这个承载着无数玩家希望和欢乐的游戏，终于走上了一条复兴而走向繁荣的道路。

而接下来的历史，就留给后人来评述吧。

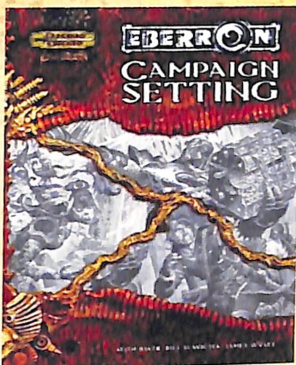
展望与思考

《DND》作为角色扮演游戏的源头，在经历了一番风风雨雨之后，终于走入了他自诞生之日起的第三十个年头。在这三十年中，它经历了襁褓期的疼爱、成长的烦恼、专制无能的父母、病痛的折磨、手术的阵痛和康复的快乐。而今天，而立之年的他也在期盼自己光明的未来，和他并肩站在一起的，则是多年来坚持和他一起走过风风雨雨的或是被他魅力吸引，刚刚加入到这个队伍中的玩家伙伴。



游戏行业，一直是个充满着变革和机遇的行业，而在这一系列激烈的竞争中能存活下来的，必然是那些头脑清醒，能看透表象的迷雾之下真正推动游戏发展力量的决策者。而如今，游戏业的发展依然动荡不断，新旧交替的速度越来越快，所谓"识时务者为俊杰"，《DND》只有对这种发展形势有着清晰的认识，才会在激烈的竞争中立于不败之地。

《DND》三十年的历史是一笔财富，就像一方明镜告诉我们他正是作为一款优秀的商业游戏走到了今天，我们的面前，而今后，他也会作为一款商业游戏走下去，但是如何把握住整个商业文化发展的基调则仍然是个问题。如今的游戏环境已经和上个世纪有很大的不同，多种娱乐方式的出现早已令玩家的心情变得浮躁，而《DND》那种缓慢的，逐渐深入型的游戏方式能否跟得上时代的发展呢？



在WotC对于《DND》新的商业策略中，我们看到了这种变革的存在，其中最重要得是以下的三点：新世界设定"艾伯伦"(Eberron)的推出，与Atari合作的多平台电子游戏计划和《DND》历史上前所未有的壮举"DND在线"(Dungeons & Dragons Online)。在这些计划中，我们看到了《DND》越来越平易近人的一面，也看到了它面对形势和发展做出正确选择的一面。比如"艾伯伦"在吸引新用户和平易性方面做了许多工作，而和Atari在多平台电子游戏方面的合作可以在家用游戏机和动作游戏玩家中推广自己的影响，而《DND》在线不仅是在网络游戏的玩家中推广自己的影响，也是未来《DND》游戏发展模式的雏形。当然，这些都是从广度上延伸《DND》的内涵而并非从深度上挖掘，这必然会引起那些一直和他走过来的老玩家的反感，因为他们觉得这么做会令他们一直以来喜爱的《DND》流于浅薄。但就像《DND》历史上的每一次变革一样，总有一些人喜欢，也总有一些人会不喜欢，总有一些玩家流失，也总有新的玩家补充进来，也就像当年WotC接手《DND》并进行大刀阔斧地改革的时候说的那样："我们知道结果会那样，但是我们只是想抓住我们最大数量的玩家。"

不同时期的艺术品之所以很难放在一起比较，是因为每个时期的艺术品身上都带有时代的特质。就像唐三彩颜色粗犷、线条流畅，清五彩色泽艳丽、细腻精致。我们赞叹《DND》多年来走过的辉煌，也仰慕它在游戏内涵和可玩性上达到的高度，更敬重老玩家多年来对他的忠诚。但我们同样要强调，不同时期《DND》游戏的面貌只能由时代的特质决定！

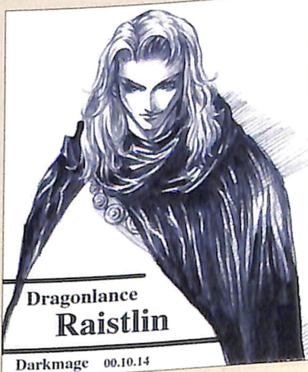
角色扮演游戏的历史，要比视频游戏的历史悠久得多，《DND》这三十年的历史对于视频游戏得发展仍然有着很大的启发性。从《DND》的历史中，我们可以看出游戏发展本身一些永恒的矛盾：复杂性与易近性、详尽性与可玩性、模拟真实性与单纯娱乐性、新玩家与老玩家、革新与保守、深度和广度等等，而这些正在慢慢地在视频游戏发展的过程中逐渐体现出来。而且作为一个从地下室中诞生的产品，在几经易主后终于走到如今的辉煌，这传奇似的经历，也能让我们在看待电子游戏市场的风起云涌时，多一份平常心的心态去对待。

最后，祝愿《DND》的未来，更加的辉煌。

蒂拉"等其他的角色性格塑造也非常细腻。小说非常畅销，至今已经卖出了超过数百万本，翻译成数十种语言，而且还在持续的热销当中。其中比较主要的是《龙枪编年史》和《龙枪传奇》，都是以龙枪英雄们为主要角色展开的，此外还有一些以龙枪英雄们的子女为主角的系列小说，但是没有以上两套那么著名。


▲黑暗精灵崔斯特·杜垩登。

《被遗忘的国度》的小说主要分为两个系列，比较畅销的是Salvatore所写的"《黑暗精灵》系列"，讲述一个叛逆的黑暗精灵崔斯特·杜垩登由于他与众不同的善良天性及战斗天分，被迫逃出地底城市，在恐怖的地底独自生存，最后为了躲避蜘蛛女神Lolth的追杀，他离开居住了许久的地底世界。这个系列的小说相当畅销，曾经进入过纽约时代周刊的最畅销书籍排行榜，崔斯特·杜垩登也成为了《被遗忘的国度》最著名的英雄，你现在不难理解为什么每个以《被遗忘的国度》为背景的游戏都要拿黑三来串串场子了吧！

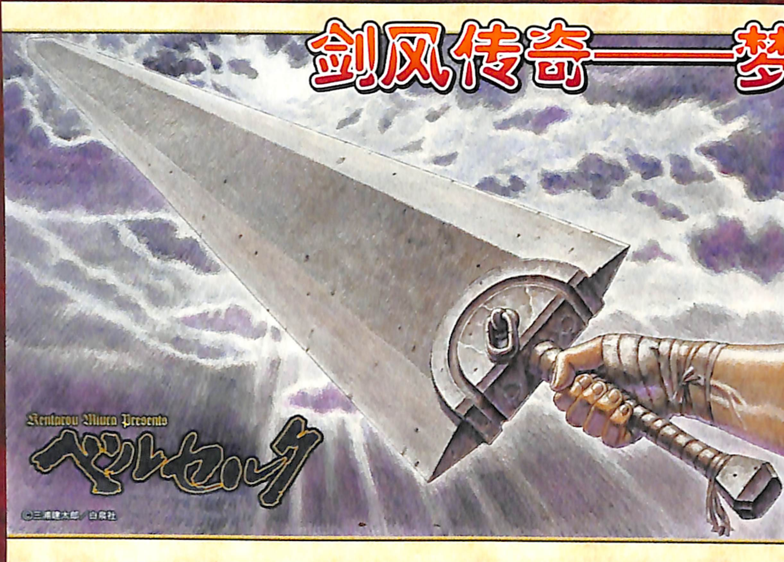


另外一套则是Richard Awlinson所作的《圣者三部曲》，叙述被遗忘的国度所处的Toril世界，由于诸神的失职，导致被神上之神AO惩罚，全部打下天界。众神为了争夺权力和失踪的"命运石板"，开始在大陆上四处征战，造成非常大的伤害。最后的结局则是由被选上的圣者进入天界，重新恢复平衡。虽然这个系列的小说在文笔和叙述技巧上完全不能和"《龙枪》系列"和"《黑暗精灵》系列"同日而语，但是他记叙的是《被遗忘的国度》里相当重要的一段历史，所以和"《被遗忘的国度》系列"的游戏有着很大的关系，比如《博德之门》的故事就和这段历史关系极大。此外，游戏中的英雄，老魔法师伊尔明斯特则是《DND》这个游戏中，第三位最著名的英雄，我们在《博德之门》中遇到过他，那个穿着红色的衣服，用着中古英语说话的糟老头子就是他。

剑风传奇——梦想的殉教者

大厨手记 da chu shou ji

文 卡伦



其实我一直在想，究竟以何种方式来介绍才能让《剑风传奇》这部绝对堪称为经典的作品为更多人所喜爱呢？最开始，我想写的其实是一篇赏析及剧情解惑性质的文章，从上期UCG的广告中关于本文的暂定名中便可以看出这一点。但毫无疑问，这类的文章只是写给FANS看的，喜欢的人也许会很喜欢，而没看过原作或对原作不感兴趣的人则只会毫不留情地将其翻过。因此，最终我选择了以这样一种剧情介绍性质的文体来引领大家进入《剑风》的世界中，这类文章在动漫杂志中经常出现，但在《游戏人》中似乎出现的次数寥寥无几。不过我认为，如果想推广《剑风》的话，这种文体是最为合适的。数年前，正是雪鹰小姐的一篇关于《剑风》的介绍文章令我第一次了解到了这部作品的存在，而在数年之后的今天，我只希望能以采用同样文体的本文让更多的朋友了解到这部我最喜欢的漫画之一的作品，如果能令你对其产生兴趣那是更好不过的了。最后，请允许以这篇文章向当年引领本人进入《剑风》世界的雪鹰小姐致以最高的敬意。

有人梦想将整个世界握于手中，亦有人为了铸出一把好剑而奉上一生；有些人为了梦想，花了一生不断追寻；亦有些梦想会像飓风一样，将其他数千数万人的梦想粉碎殆尽。无论你生于何种阶级，能否达成梦想都会令你焦躁不安。梦想支持着人，使人继续生存，亦可将人置于死地。被梦想遗弃的人，直至死去心里亦只剩无止境的忧郁。是男子汉的话，便应该把这样的人生绘画一次，是作为名字叫"梦想"的神的……殉教者的一生。

——格里弗斯

一、黄金时代

第一章

无边无际的血海、尸体横陈的荒野、流离失所的难民、阴云密布的苍穹……

那是个只有强者才能生存下来的时代，弱者只能在命运的夹缝中无力地苟延残喘。他们在虐杀中惊恐地睁大双眼，他们在绝望中痛哭着乞求上天。可回应他们的只会是刺来的利剑以及黑暗的天空。

佣兵，这是当时那些想要脱离这种只能任人屠宰的生活的人仅有的几种选择之一。在这个战火纷飞的时代中，他们不会为生计发愁，而如果立下大功的话更是有可能会跻身贵族行列，这对于想要出人头地的他们来说绝对是莫大的诱惑。但代价，则是自己那随时都有可能会失去的生命。

津，这个当时年仅十几岁的少年也是佣兵的一员。他从战场中母亲的尸体上而生，并为了逃生而失手杀死了自己的养父。在之后的四年中，他辗转于各国间，选择在不同的阵营中用剑来维持自己的生命。为何而战？在其脑中几乎没有考虑过这个问题。挥剑、斩杀、获得赏金……这三者便构成了他的人生。

在一次攻城战中，已经斩杀了30个人的灰色骑士巴积逊挡在了城门前，而此时惟一敢于上前的佣兵便是津。最终，巴积逊死在了津的剑下，失去了大将的城池也在顷刻间便告失守。而津那生死相搏的战斗方法，则引起了另一个男子的兴趣。

鹰之团，这是所有佣兵在战场上都最不愿碰到的佣兵团之一。不久之前津所经历的那次攻城战，正是因为守方有了鹰之团的协助，因此原本只需三天便可完结的战斗却花了三个月的时间。而令津意想不到的是，统领这支兵团的，竟然只是一个和自己年龄相仿的银发青年。

在山坡上，津惨败于那位被称为格里弗斯的银发青年的手下，而在养好伤之后的第二次交锋中，他又一次彻头彻尾地败下了阵来。虽然这对于自己来说是前所未有的耻辱，津还是加入了鹰之团。一方面是因为要遵守约定，另一方面，也是由于他想了解这位鹰之团的团长究竟是怎样的一个人的缘故。

在加入鹰之团的首次战斗中，津被布置了死亡率最高的殿后任务。虽然其他人都认为这是格里弗斯对他的试探，但鹰之团中惟一的女性——副团长卡思嘉却清楚地知道，这并非是什么试验，而恰恰表明了格里弗斯对津的信赖。

经过了这场战斗后，完美完成了任务的津渐渐融入到了鹰之团这个集体中。只不过副团长卡思嘉对其似乎有些抵触的情绪，在津第一次败在格里弗斯手下时，正是由于格里弗斯命令卡思嘉以自己的身体来温暖了津两个夜晚，津才没有因失血过多而丧命。从团员的口中他得知，鹰之团的所有人都是因为格里弗斯这个人而聚集在一起的，有些人在心底里非常仰慕他，而另一些人则认定跟着他便定会有一番作为。但无论是哪种人，他们对格里弗斯都有着完全的信赖。

"我想要得到自己的国家。而你要为我而战，因为你是属于我的，你的葬身之地要由我来决定。"

当在清晨的阳光下听到格里弗斯的这番话语后，津完全惊呆了，一句话都说不出来。他仰望着站立在自己面前的格里弗斯，一时间几乎被那光芒照耀得无法睁开双眼。

自己的国家？他不是皇室贵族，甚至连骑士都不是，而其率领的也只是一个仅有500人的佣兵团，这样的一个人……就想要取得一个国家吗？

那番话一直回荡在津的耳旁，直到夜色低沉时心胸依然无法平静下来。这是他第一次在面对别人时感到自己的渺小。

"我在这四年里……都干了些什么呢？只是奔驰在各处的战场……只是为了延长自己的生命而战……"



他仰望夜空，出现在其眼中的是一只向月高飞的白鹰。

"我要去哪里呢……"

现在的津又一次想起了四年前在失手杀死养父甘俾诺，并逃离其所属的佣兵团追杀后，自己仰望夜空时心中的那份迷惘。

"当时的答案，我还没能找到啊，甘俾诺……"

在之前的碰面中，津注意到了挂在格里弗斯胸前的那个奇怪的饰品。

"这个吗？是以前从一个吉卜赛的占卜婆婆那里买回来的。它名叫'贝黑莱特'，别名为'霸王之卵'。据说无论是谁拥有它，都可以用自己的血和肉做交换，享有得到世界的命运……"听到津的疑问后，格里弗斯将那个东西拿到面前，脸上露出了孩子一样的笑容，"很好玩吧。"

不过，这时的津还完全不知道格里弗斯胸前那颗血红色扭曲人脸状，像有生命似的肉块饰品究竟意味着什么。而当他明白之后，一切都已经无法挽回了……

第二章

三年过去了。

此时的津已经成为了鹰之团冲锋队的队长，鹰之团也被大陆最强国家之一的米特兰所雇佣，而格里弗斯更是凭借鹰之团的赫赫战功而被国王赐予骑



士称号，并授予了子爵爵位。

米特兰与其宿敌丘达国之间的战争已经持续了百年以上，但却一直相持不下。而自从鹰之团加入之后，虽然对整体的战况还未造成太大的影响，但屡战屡胜的鹰之团却使米特兰人看到了一线胜利的曙光。

但是，鹰之团的骁勇善战只是针对“人类”这一范畴的，而当遇到那些“非人之人”时，身为人类的他们也只能惊恐地睁大双眼……

在某次攻城战中，虽然鹰之团轻易便控制了敌方的城堡，但因为有一个士兵挡在大本营的过道中，因此他们无论如何也无法突破他而抵达敌方总大将处。迄今为止，冲锋队已经有50个人进入了大本营内，而却没有一个人能够出来。也就是说，敌方只凭一名士兵便令鹰之团的冲锋队500人一动也不能动。

“不死的左德……”

当听到来自前线的报告时，鹰之团百人长之一的里基特喃喃说出了这个名字。

不死的左德，这是流传在佣兵间的一个传说中的名字。传闻他在战场上曾经取下过数千名战士的首级，但真正令其为之恐惧的理由却不在此，而是由于……每当传闻他已死去时，他一定会在某个战场里出现，更令人难以置信的是，关于此人的勇猛传说到现在已经流传了上百年。而如果正如这次战争中传闻所说的那样，不死的左德现在就处于丘达的阵营内。

一个挣扎着从敌营里逃出来的冲锋队佣兵证实了里基特的想法，津制止了手下的阻拦，一个人进入了大本营内。而在那里，他看到的是四散在过道中的残缺不全的手下的尸体，以及，站在过道中央尸海之上的那个魁梧的男子的身影。

那种力量……简直就如同怪物一般！只与左德交锋了两个回合，津就作出了这样的判断，他只是抵挡左德的攻击便已用上了全力，而甚至连反击的余地都没有，这份强大完全超越了人类。而在他费劲全力砍伤左德时，那人却露出了心满意足的笑容。

“我很高兴啊……已忘却了很久的这种血脉沸腾的感觉！在我的身体里，将剑插得这么深的人类……你是在我渡过300年的杀戮日子里遇到的第一个！”

当看到原本是人类形态的左德在瞬间变身为一头站立的黑色巨牛状怪物时，津惊恐地睁大了眼睛，浑身不住地颤抖着。

那是他第一次切肤地体会到，何谓巨大的恐怖感……

在千钧一发之际，闻讯赶来的格里弗斯救下了即将被左德撕裂的津，而两人的双重进攻虽然在左德的身上留下了深深的伤口，但格里弗斯却被左德的反击击中而昏迷不醒。正当左德想将其捏碎时，格里弗斯胸前的那个饰物却令其发出了惊讶的叫声。

“霸王之卵！”

他停下了动作，眼睛死死地盯着那团血红色的肉块。

“怎、怎么可能！这样年轻的小子……竟拥有鲜红色的‘贝黑莱特’？是‘神之手’的……嘿嘿……哈哈哈哈！”

诧异过后，左德好像明白了什么似的狂笑了起来。他将身体转向津，说道：“小子，给你一个忠告……不，是一个预言。如果你对这个男人来说算是真正的朋友的话……要好好记在心里，当这男人的野心变成泡影的时候，你的死期就到了！是绝对逃不掉的死！”

在众目睽睽之下，左德展开双翅冲破屋顶飞向了天空，消失于津的视线中。鹰之团众人面面相觑，直到现在还不敢相信刚才自己亲眼目睹的一切。而那句话则一直回荡在津的耳畔，久久不能散去……

虽然米特兰的贵族对于尤达军中出现怪物的传闻嗤之以鼻，但格里弗斯及鹰之团又一次取得了胜利则是不争的事实，宫中纷纷传闻他很有可能会凭借此功绩晋升为伯爵，而且米特兰王也钦定由鹰之团担任“秋季狩猎”中护卫自己的要务。

不过，鹰之团及格里弗斯的狂飙猛进则招致了宫内一部分贵族的强烈不满，尤其是王弟，也是米特兰第二王位继承人的尤里斯伯爵更是为自己的护卫一职被格里弗斯抢走而对其恨之入骨。

在霍斯大臣的怂恿下，尤里斯决定在狩猎时暗杀格里弗斯。而同一时刻，津躺在鹰之团住处屋顶，脑中又回想起了七年前的那个逃离时的夜晚。而现在，他似乎已经解除了心中的迷惘。

“虽然不知道这是否是我要找寻的答案，但现在……现在为他而挥舞此剑。”

尤里斯的暗杀计划失败了，挂在格里弗斯胸口的霸王之卵挡住了那支致命的毒箭。格里弗斯凭借箭上的毒的线索知道了主谋者是谁，并在当晚作出了复仇行动。而执行暗杀工作的，正是他最信任的津。

当晚，莎尔露特公主在普罗姆莱斯宫殿内举行了盛大的晚餐会。而在王宫的另一侧，尤里斯伯爵也咽下了最后一口气。但此时的津却没有一丝一毫的放松感觉，因为在这次暗杀中，他失手杀死了伯爵年仅13岁的儿子，而这也令他又一次回想起了儿时那段无法忘怀的往事。

失魂落魄的津不顾卡思嘉的拦阻来到了普罗姆莱斯宫，想要与格里弗斯见面，而在王宫外，他与卡思嘉恰好看见了在喷水池旁聊天的格里弗斯以及莎尔露特公主的身影。

“有人梦想将整个世界握于手中，亦有人为了铸出一把好剑而奉上一生；有些人为了梦想，花了一生不断追寻；亦有些梦想会像飓风一样，将其他数千数万人的梦想粉碎殆尽。无论你生于何种阶级，能否达成梦想都会令你焦躁不安。梦想支持着人，使人继续生存，亦可将人置于死地。被梦想遗弃的人，直至死去心里亦只剩无止境的忧郁。是男子汉的话，便应该把这样的人生绘画一次，是作为名字叫‘梦想’的神的……殉教者的一生。”

在明显对其一见倾心的公主面前，格里弗斯说出了自己对梦想的看法，而当莎尔露特提到“朋友”一词时，鹰之团的团长却微笑着摇了摇头。

“他们……是优秀的部下，我们曾一起多次越过死亡边缘，是为了我的梦想而把生命寄托给我的重要同伴。但是他们……对我来说跟朋友不一样。人绝不能依附着别人的梦想，在没有被任何人强迫的情况下，自己的生存理由要由自己去决定。如果有人要阻碍你达成梦想你就得全力和他对抗，即使那个人是自己也不例外……”

“对我来说，所谓朋友，我想就是那样‘对等的人’吧。”

望着不远处喷泉下向莎尔露特公主说出这句话的格里弗斯，津几乎不敢相信自己的耳朵。在那一瞬间，他第一次感到自己和那个人的距离竟是如此遥远。如果只是这样继续下去的话，那他将永远只能仰望那团白色的光芒，永远也无法和其站在对等的立场上。

而离开的想法，也从那一刻起便产生于他的心中……

第三章

为了给百年战争画上一个休止符，米特兰王国派出了前所未有的兵力出征尤达，而担任先锋的，正是已被人民认为是米特兰守护神的格里弗斯以及他的鹰之团。

在一次战斗中，被生理问题所困的卡思嘉以及想伸手拉住她却未果的津掉入了悬崖下，幸好落入河中才未丧命。在山洞中，身处于特殊环境下的卡思嘉第一次对津说出了自己的往事。

卡思嘉生于一个贫困的山村中，当其年仅12岁时，就被父母卖给了一个途经此地的贵族。在马车



上，那个贵族想对卡思嘉施暴，但却被恰好路过的格里弗斯阻止了。

当时的卡思嘉在那一刻认定，面前这位英俊的男子一定是神因为可怜自己而派来的天使，不过，她生存的世界，并非是童话的王国。

格里弗斯将剑扔在了她的面前，平静地说道：“如果你有想保护的东西的话，就拿起这把剑吧。”

在那个贵族想扑过来抢剑时，卡思嘉在来不及考虑的时间内作出了最正确的判断。她亲手杀死了想强暴自己的男子，而从那一天起，这个小女孩也成为了鹰之团的一员。

在之后的几年中，卡思嘉一直紧随着格里弗斯身旁南征北战。她崇拜这个男子，不仅是因为他能率领一支由平民组成的队伍百战百胜，而是因为，这个年轻人并非贵族，也不是骑士，而是和自己一样出生于平民阶层。如果非要形容格里弗斯在其心中的形象的话，那么以两个字便可以概括——奇迹。但在不久之后她终于知道，那只白鹰究竟担负着怎样的责任……

在某次贵族间的纷争中，鹰之团被尤达五大财主之一的某贵族所雇用，而这个老头之所以出名的原因却不在于财力，而是那对男童的坏癖好。

虽然那个贵族总是对格里弗斯投来贪婪的目光，但却没有做出什么越轨的举动。而在经历了几次小小的战役后，发生了一起小小的事件……

半年前加入鹰之团当见习兵士的一个10岁左右的少年死了，因为不太显眼，因此连他的名字都不为人所知。在数之不尽的战死者中，谁也没有留意那个小孩的尸体。除了……格里弗斯……

他清楚地记得，那个孩子是如何向往着骑士的身分。

他清楚地记得，那个孩子总是向自己投来敬仰的目光。

而现在，那个孩子死了。

“这孩子……是否很幸福呢？还是……死才是梦想的终结，是‘绝望’吗？”在血红的夕阳下，格里弗斯单膝跪在那个孩子的面前，喃喃自语道，“杀死这个孩子的……也许就是我的梦想……”

那是卡思嘉第一次看到格里弗斯那样沮丧的神情……

当天晚上，在贵族府第旁闲逛的卡思嘉看到了令其震惊的一幕。她虽然极力想说服自己那只是格里弗斯在与那个贵族商讨军务，但第二天早上格里弗斯的回答却让她的心完全凉了。



“你没有弄错，一切就如你看到的那样。”

“为、为什么……格里弗斯你会和那种人！”

“为了钱。军队需要大量金钱，兵士、马匹、装备、食粮，每样都需要钱。况且，鹰之团今后仍会壮大起来……不壮大是不行的。为了那样，必须要庞大的军费。那老人家似乎看上了我，而我对他的财产也有兴趣，也就是说双方的利益是一致的。”



“即使如此……做那样的事……！按现在的情况下去不行吗？若能维持这样……继续不断胜利下去的话，总有一天会筹集到军费的……”

“那太花时间了……而且……”格里弗斯背对着他，平静地说道，“那样的话，也就意味着我将失去很多部下。”

一瞬间，那个孩子的死状又一次浮现在了卡思嘉眼前。

“格里弗斯……难道……是因为那小孩的事？”

“不是。”银发的青年摇了摇头，“我只是作出合理的计算，比较一下打上十次仗、损失上百部下，或者是让一个老人家开心，何者危险性比较小而已……”他顿了一下，继续说道，“卡思嘉，我嘛……对于那些在我指挥下丧命的同伴，并没有感到要承担任何责任。原因是……是他们自己选择了战争的道路，正如我一样。而为他们，为了那些已死的人，我所能做的就是……胜利！他们为了达成我的梦想而付出性命，我要不断胜利。我的梦想，只有在同伴们付出生命下才能实现，反正是涂满血的梦想！我没有为那些事后悔和内疚，但是，我所渴望的东西并不是付出数千数百的生命……而自己不用染上一点污秽，便可以轻易得到的东西！”

“一般来说，当人们逐渐长大时，儿时的梦想也会被他们彻底忘却。而格里弗斯却当那是应该实现的梦想，一直维持着。但是，他所选择的梦想实在是太单纯和异常之巨大，他背负的东西也是无法估量的……”在山洞中，卡思嘉坐在地上低头说着这些，而津则一直默默地听着。“他并不是强大，而是非变得强大不可。我希望……能在他的身边。如果他要将一切奉献给自己的梦想的话，如果他的梦想是必须要用战斗才能斩开的话……我希望……成为他的剑。”

当卡思嘉说完这句话时，津清楚地注意到，女子的脸上露出了幸福的笑容。

正是因为关心格里弗斯，卡思嘉才对一直任意妄为的津抱以敌视的态度，而另一方面，格里弗斯对津那前所未有的器重也令卡思嘉对其有种嫉妒的感觉。直到现在，津才知道为何从自己第一天加入鹰之团起，女子便从未给过自己好脸色的原因了，但现在两人已经没有时间为此争辩，因为尤达的追兵已经抵达了山洞附近。

由于卡思嘉的生理期还未过去的缘故，津不顾自己身上的伤还没好而独自挡在了百名追兵面前，以掩护卡思嘉逃离密林。而当女子将鹰之团的援兵带来的时候，她所看见的，是清晨阳光照射下密林中那无数具敌兵的尸体，以及，倚着大树坐在地上浑身都溅满了敌人的鲜血，几近陷入昏迷的津。

百人斩队长——津，从那一天开始，这个名字便成了尤达军队闻声色变的永远的恶梦。

而也正是从那一天开始，占据卡思嘉内心的，不再只有格里弗斯一人的身影……

尤达帝国，多尔杜里城堡。

在百年前，这里曾是米特兰用以防卫边境的重要支柱，而自从落入敌人手中后，它也讽刺地成为了尤达侵略米特兰的最大据点。目前尤达国内有为王位继承权而爆发内战的危险，因此尤达虽然以强大的军事力量而自豪，也决不会将全部兵力都放在对米特兰的战争中，这对于米特兰来说可以算是千载难逢的机会。但问题就在于——在这长达百年的战争中，虽然米特兰军对多尔杜里发动了多次进攻，但这个城堡却从未有过损伤，而目前守在城堡内的，更是尤达最强的紫犀圣骑士团。在米特兰两大骑士团之一的白虎骑士团损失高达四成后，米特兰的希望又一次只剩下了鹰之团。

格里弗斯立下军令状，要以只有5000人的鹰之团来攻陷有30000驻军的多尔杜里城堡。虽然有些吃惊，但团员们依然相信只要是格里弗斯的话便一定能取得胜利。只有卡思嘉有些担心，不是出于战略层面，而是因为现在正在城堡内担任总司令官的那个老人。

尤达帝国北方战线总司令官赫隆总督——这就是当时买下格里弗斯身体的那位贵族现在的官衔。

总攻发动了。一切正如格里弗斯的计算，津率领冲锋队在正前方吸引敌兵的注意力，而卡思嘉则带领另一部分人马从另一侧偷袭防卫不严的城池。而由于赫隆依然对格里弗斯垂涎三尺，命令全军不得伤其分毫的缘故，计划也进行得异常顺利。

当紫犀圣骑士团的团长波斯高被津斩杀的同一刻，卡思嘉率领的队伍也已经在多尔杜里城堡城楼上树起了鹰之团的旗帜。

格里弗斯冷冷地用剑刺穿了赫隆的头颅。经此一役后，身受内外战火威胁的尤达派特使来到米特兰签署了休战协议，而百年战争也自此终结。

米特兰国王将军队中的最高地位——“白之称号”赐予给了格里弗斯以及鹰之团。白凤将军，以及白凤骑士团，这就是他们之后的称谓，而鹰之团所有现任的千人长也一律被赐予了骑士的称号和爵位。

不过，当光芒过于耀眼时，总会有一些人因为恐惧那也许会灼至自己的光芒而企图将其扑灭。在霍

斯大臣的教唆下，以皇后为首的一批贵族决定在庆功舞会上毒杀格里弗斯。

当格里弗斯喝下毒酒而倒在地上时，几乎所有人都认为这位年轻的英雄已经失去了性命，而皇后等人则聚在一起为阴谋得逞而欢呼雀跃着。但当他们的集会场所被熊熊烈火包围时，皇后从窗口向下看去，看到的却是那位银发青年的身影。

原来，格里弗斯早就觉察到了宫中有一部分守旧派对自己抱有杀意，而他则以霍斯大臣女儿的性命威胁霍斯将一切计划都吐了出来。为了将这批人引至一起，格里弗斯故意在宴会上喝下了一种令人暂时处于假死状态的秘药，而事情的发展也正在他的预料之中。

"你……你不但杀了尤里斯……连我也想杀害！你这下贱的人竟想烧死我这个米特兰国的皇妃！？我绝不会饶恕你！"

面对火海中皇后恶毒的诅咒，格里弗斯直视着她的眼睛，冷冷说道："这是战争，在战场上并没有观众席。而在战场上死掉的并不是皇族、贵族或是平民，会死的，只有败者而已。"

在已完全被火海染红的夜空下，格里弗斯傲然转身离去，一如往日的雍容华贵。

数日后，皇妃的国葬在庄严而严肃的情况下举行了。关于皇妃和守旧派大臣们的神秘烧死，还有在同夜发生的格里弗斯伯爵暗杀事件被认为是尤达国的主战派，又或是为了阻止米特兰和尤达两国签署休战协议的第三国家派出的刺客的作为。这如真实假的传闻迅速在宫廷内传开了。

而真相，就此消失于黑暗中……

第四章

一个月后。

在同伴大都已沉入梦乡的深夜中，津独自收拾好了行李，准备离开鹰之团，而偶然相遇的卡思嘉等人无论如何劝阻都无法将其拦下。

"我第一次杀人的时候，还是个分不清左右的小子。自此以后，我对战场以外的东西什么也不懂，也没有企图去知道。'杀或死'，这就是我所能办到的一切。但有一天……我找到了……我真正想回望的人……那时候那家伙一无所有，而他却企图将一切得到手。但是，正由于他以很高的地方为目标，他必须在任何时候都将自己磨炼至极限。所以，在那家伙身上，并没有让自己身边的弱者并排的余裕。但很奇怪，越是那样，那家伙在我眼中便显得越耀眼。在他的梦想里仰望着他……我已经不想做这种事情了。我要……凭自己得到某些东西，希望并排在那家伙的身旁！我是……不可以被那家伙瞧不起的。

看到对方心意已决，千人长之一的捷度劝其将卡思嘉带走，因为格里弗斯似乎已经决定要利用公主这一棋子来实现自己的梦想，卡思嘉跟在他身旁只会让自己徒增痛苦而已。但现在的津却没有自信能给予卡思嘉以幸福，而且……

"正因为那家伙仰慕的是格里弗斯，所以，现在的我是不行的……"

在清晨的雪地中，闻讯而来的格里弗斯执剑冷冷地挡在了津的面前。

"那时候我已经说过，你是属于我的。如果想从我手中走出的话，那就用剑把自己夺走吧！"

在说这句话时，格里弗斯的眼神就如同盯着敌人一般冷酷。按照他的想法，津的所做作为无疑是对其最大的背叛，他决不允许自己最欣赏的人走出自己手中。

两人就这样静静站立在雪地两边，一切就如同三年前那一幕的重演。但最终的结果，却与三年前截然相反……

在经过了三年地狱般的磨炼后，津的实力已无法和之前同日而语，即使格里弗斯在剑术上堪称为不二出的天才，也无法避免自己手中的剑被击断的命运。而这，也是他初次的败北。

在那个冰天雪地的世界中，白鹰的眼神第一次变得如此混浊迷茫。他一动不动地跪在白雪苍茫的大地上，以往那份舍我取谁的英气和霸气荡然无存。而在其不远处，那个黑色的身影正渐渐走远，直至变为一个黑点消失不见。

"不要紧，你只是像被路边的小石头绊倒而已，只是件无聊……而且微不足道的小事呢。你想去的，是更加遥远的地方。所以，你一定会站起来的，接着便可再度展翅高飞。"

至少，津在那时是这样想的……

当天晚上，在正在林间休息的津的面前出现了一位神秘的骷髅骑士的身影，而从他口中说出的意味不明的话语，则令津怎样都不晓得那究竟意味着什么。而当一年后他真正明白的时候，一切都已经太晚了……

"齿轮果然开始转动了。挣扎者啊，你要记在心里，由现在开始，一年之后便是日蚀的时刻！你和你的朋友们，现在看起来是行尸走肉的人！接着，当并非皇族的你的半身集合在他人之地时，在你的上方定会吹起凭人的身躯无法赎罪的疯狂豪雨'死亡风暴'吧！但是，你要记在心里，挣扎者！你比谁都更接近死亡，因此你很擅长逃避死亡。挣扎！挑战！挣扎！那样才是与死亡对峙的人的惟一的剑！千万不要忘记！"



同一时刻，米特兰首都温达姆下起了暴雨。

原本津认为自己只不过是挡在格里弗斯面前的一颗小小的石子，但他却没有料到自己的离开究竟在银发青年的心底造成了多么巨大的冲击。

格里弗斯为何会在那个雨夜来到莎尔嘉特公主的寝室？而其又为何会在其后作出那种行为？众说纷纭，难有定论，但不管如何，那毫无疑问是他人生中最大的失策，而且，是永远都无法弥补的失策……

第二天早上，当格里弗斯从公主寝室出来时被早已埋伏在外面的军队拦了下来。配剑已于昨天被津击断而手无寸铁的他在面对数百名士兵时只能束手就擒。当在再生之塔的地下牢房受到米特兰国王的无情拷打时，格里弗斯嘲讽地指出了一直隐藏在面前这个老人心底的那份对女儿变态扭曲的欲望，而这也彻底令国王变得疯狂了起来。

"这个男人随你怎样处置都可以，但是不许杀死他，至少要让他再活一年！让他一边活着，一边想清楚自己所犯的罪有多重！"在向拷问官下达了这样的命令后，国王又将目光转向了被拷打的白鹰，恶狠狠地说道："这样就完结了，你的梦想、野心、一切。当鹰坠落于地，便再也无法再度飞起！"

当国王和拷问官都离开监牢后，格里弗斯靠着墙坐在地上，一动不动地注视着从上方窗口射来的那缕淡淡的阳光，喃喃自语地说道。

"是呢……是很无聊呢……弄成这样……"

几个小时后，接到假命令集合到旷野处，而且未带任何武器的鹰之团受到了米特兰大军的团团包围，一场屠杀开始了。虽然在卡思嘉的指挥下鹰之团最终突破了包围圈，避免了全军覆没的惨剧，但却付出了伤亡惨重的代价，而从那一天开始，鹰之团也以叛乱的罪名受到了米特兰全军的追杀。

另一方面，在进行拷问时，拷问官不慎将挂在格里弗斯胸前的霸王之卵弄到了下水道中。在黑暗的污水中，鲜红色的肉块这就样慢慢漂浮着，越漂越远……

第五章

一年后。

在不断的逃亡追杀生涯中，卡思嘉被推举为了鹰之团的代任领袖。在这一年间，鹰之团的人马已减至原来的五分之一以下，有些是被敌人杀了，有些则是自己溜了。但现在的鹰之团之所以还没有垮，就是因为大家都坚信，只要能救出格里弗斯，那鹰之团便一定能重塑往日的辉煌。但随着时间的推移，大家的疲劳基本上都已达到了顶点，而逃亡生活也差不多到了极限。

据潜入温达姆的同伴传来的信息，现在格里弗斯被监禁在温达姆城最底层、最旧的地下监牢中。拷问已有一年了，现在仍在继续着。从狱中传来的那种不像悲鸣、也不像呻吟的类似格里弗斯的声音曾有数人听到过，但是在最近的一个月中，连那些声音也中断了。

在某次受到突袭时，鹰之团遇到了前所未有的危机，而此时出现在他们面前将敌人一扫而空的，是在山中隐居修炼了一年后重新出山的津。

昔日勇猛无敌的冲锋队队长重新归队令所有人精神都为之大振，而当卡思嘉将津叫到山崖旁时，却对他举起了手中的剑。

"一切……都是因为你！是你把一切破坏了！格里弗斯也是，鹰之团也是，无论什么，都被你弄至乱七八糟！"卡思嘉藏在心底长达一年的怒火在此刻终于得到了宣泄，她一边挥剑斩向津，一边痛苦地大



声喊道："都是因为你离开了格里弗斯身边的缘故！格里弗斯不是神，单凭理想和梦是不会埋没人心的，将格里弗斯变得软弱的是你！格里弗斯……格里弗斯没有你是不行的！"

"……那么，我还有其他可以做的吗……"津任由卡思嘉的剑插入自己左腹，而且牢牢捉住剑柄不让女子将剑抽出。他垂下头，低声说道："我……只是想做自己的事情而已，这都不可以吗……"

在津将已身心俱疲想要投崖自尽的卡思嘉救下后，两颗寂寞的心终于靠在了一起。津第一次将自己童年时被养父出卖而被强奸以及失手杀死养父的事告诉了其他人，并解开了令其痛苦了数年的心结，而卡思嘉也在那个清晨献出了自己少女的第一次。

而在这一天清晨的三天前，在沿着米特兰国境的森林地带里，某种异常的现象发生了。开荒的农民们看到了某种东西，那是在森林深处伸出来，在夕阳下照耀出来的仿佛是巨大的蛇头的东西。

现在，超越人类智慧的某些东西，开始蠢动了……

再生之塔，这是温达姆城内所有塔中最古老的一座。虽然不知是何时建成的，但听说战争时的人质和搜捕异教徒时代的异教徒都是囚禁在这塔里的。在塔底有着一处深洞，那深度比米特兰国内任何一座山都要高。而这深洞的来历据说则与米特兰的建国皇帝加尔塞利克有关。

霸王加尔塞利克是史上第一位凭一代便建立起横跨整个大陆的大帝国的皇帝名称，关于他在历史舞台出现前的记载在任何文献中都没有留下，而由于他经常喜欢带着一个仿佛骷髅般的头盔的缘故，因此有着魔王或在死亡中奔驰之王之名。

在传说中，加尔塞利克强令国内民众进行沉重的劳动以建造大型都市，而自己则以强征来的重税过着酒池肉林的奢侈生活。而在怨声载道中，神终于看不过骷髅皇帝的所作所为而派遣五名天使从天而降。凭着雷电与大地震，那个都市在一夜之内便消失得无影无踪。

这不是童话，也不是什么虚构的传说，因为那个因天地变异而沉睡着的都市，就是再生之塔洞穴的最深处。

而格里弗斯被囚禁的地方，正是这座再生之塔的地下牢房。

前往温达姆城的救援队确定了，除了受伤的里基特要率领少部分人马留守外，鹰之团其他所有的千人长都参与了此次救援活动。由于有了莎尔露特公主的协助，这次计划进行得异常顺利，可当津与卡思克来到再生之塔的地下牢房时，他们看到的，是已与废人毫无二致的格里弗斯……

"首先在最初为了不让他逃走，我先把他手脚的肌腱切掉；之后除了进食及睡眠的时间外，我也会把他全身的皮肤剥脱。把指甲一片片地轻轻拔掉；用烧烙铁烫他，又把他浸在沸水里，让他浑身的肌肉全部发臭溃烂……"在将津等人关进牢房以为自己平安无事后，畸形的拷问官得意地吹嘘着自己的功绩，"这一年来我们好像夫妻一样形影不离，为了不让他死而照顾他的可是我呢，我们可说是不可分离的同伴。而且，我的拷问也变得很专业，那不单只是表面上的美丽，在把皮剥脱之下的肌肉和血管的美丽也能分辨。啊，我很感动啊！我把那个漂亮的面孔割开的时候，从伤口里看见的粉红色肌肉……皮和肉也是百人中，不，是千人中才能有的呀！啊，对了对了。"他从口袋中拿出一样东西，透过铁栏狞笑着向津等人摇动着，"看看我值得自豪的珍藏品吧，嘻嘻，这是我的护身符，是那家伙的……舌头啊！"

狂怒的津突破了比普通牢门厚四倍的铁门，在用小刀将拷问官的舌头割下来后将其扔进了深洞中。并在斩杀了30名追兵后突破出至塔外。由于公主的缘故，米特兰军投鼠忌器，只能眼睁睁地看着津等人带格里弗斯离开。

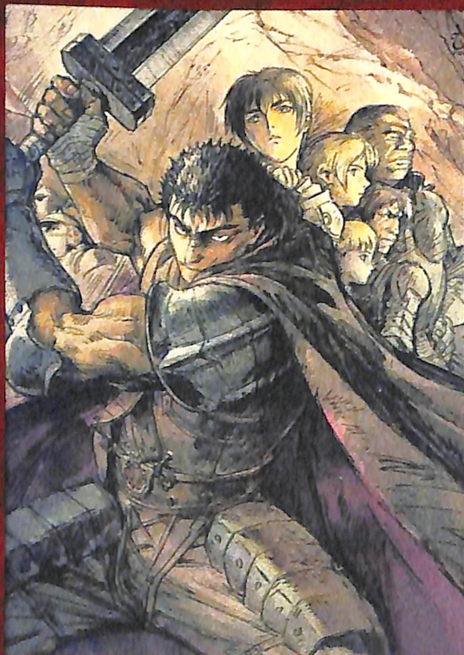
由于派出的第一批追兵只是带回了公主，未能杀死格里弗斯的缘故，米特兰王派出了由原罪犯组成的，所作所为有如禽兽一般的黑犬骑士团。

黑犬骑士团团长华阿尔德，在这个男人的身上，津感受到了一种异常的杀气，那种感觉在三年前也有过一次，而那次的对手……是不死的左德。

在那一瞬间，不知怎的，一年前那个骷髅骑士的话又一次在他的脑中响起。

果不其然，在第二次与津交锋时，华阿尔德变成了一头巨大的怪物。在经历了一场前所未有的苦战后，津终于击败了华阿尔德，但濒死的华阿尔德却将已丧失行动能力的格里弗斯抓在了手中，说出了意味不明的话语。

"如果我在这里死掉的话，我便……我便会在那个旋涡中……永远的……"它好像很恐惧某件事情似的向格里弗斯说道，"快些把那些人召唤出来吧……如果你是和左德所说那样，会成为那班人的其中一人的话，你应该是拿着鲜红色的贝黑莱特……霸王之卵的！呼唤出来吧！用那东西……把我们的守护天使……4人的神之手召唤出来吧！"



当发现格里弗斯的胸前没有挂着霸王之卵时，绝望的华阿尔德想将格里弗斯撕碎，但最终被撕成两半的却是他自己。

不死的左德突然以巨牛形态出现在林中，在将华阿尔德杀死后，他将身体转向格里弗斯，低语道："那东西一定会回到你手上的，那就是……那样的东西了！"

在说完这句话后，左德便飞走了，而他对于津关于"蚀"的疑问的话语，则一直回荡在津的耳畔，久久不能散去。

"所谓'蚀'指什么？不是指这只猴子怪物吗？你说过的逃不掉的死……不是指这家伙吗？"

"你不久便会知道……不久便会……"

华阿尔德死了，鹰之团的危机也暂时得以解除。但如今的鹰之团，却被前所未有的沮丧团团笼罩着。

在不久前的那次战斗中，参与此次救援活动的所有人都看到了格里弗斯现在的样子。在这一年中，他们被不明不白地当成罪人，只能在森林中好似蝼蚁一般的四处逃窜，同伴也是死伤无数。他们原以为只有格里弗斯回来的话，鹰之团便可东山再起，但现实却给他们以最沉重的打击。

今后的命运将会怎样，所有人都知道。但是，没有一个人将那件事说出口，只有风，宣告了战争的完结……

第六章

在还是小孩子的时候，我与同伴们在石板上展开了细小的战争，夺取了无数闪闪生辉的细小战利品。

黄昏的时候，从没有日光照射下林立了妓院和酒吧的道路上仰望，在夕阳的照耀下，远方山顶的那所建筑是我看到过的最闪闪生辉的东西。

城堡……梦中的白色城堡……

从那一天起我便决定了，我要得到的战利品，就是那样的东西。

我知道自己与众不同，与我相遇的人决不会忽略我的存在，一定会以善意或敌意的目光向着我。我懂得把善意培育成信赖和友情，把敌意培育成畏惧和退让。就是这样，我把大量的心之束一直握于手中。但是，为什么呢？当我遇到那家伙的时候，便总是无法保持平日的冷静。是因为那家伙，我才被关闭在这黑暗之中，但现在，他也是惟一能连接我的生命的关键。

在数千的同伴，数万的敌人当中，为什么只有那家伙一人……

是从何时开始的呢？我以为自己已将那家伙握于手中，但他却相反的这么有力地掌握着我。在童年的那天，在那童年的石板上开始的没有完结的游戏，对我来说是为了把惟一神圣的战利品得到手的神圣旅程。但是，那家伙现在在我心中，就好像是退了色的战利品，闪耀得令人耀眼。

津……

格里弗斯抓住了津和卡思嘉一时的疏忽，用牙齿咬住缰绳驾马车逃到了河边。不能行动、不能说话，连将剑握于手中的力量都没有，甚至连之前仰慕



自己的女子也投入了津的怀抱。从前的自己是那样的高高在上，而现在呢？却只是一个需要女人照顾同情的可怜虫而已。

当马车在河边翻倒后，掉入浅河中的格里弗斯想选择自杀一途，但竖在河中的那根尖木却只是将其脖子刺得血肉模糊而已。

而当其在夕阳下的河边无声地痛哭时，一个东西随着水流飘到了他的手边。

那是他一年前在监牢中失去的，鲜红色的……贝黑莱特……

在赶至此地的津以及鹰之团的面前，鲜红的霸王之卵在血红夕阳下被那只无力的手颤抖着举起，大地、江河、乃至整片天空刹那间消失无踪。出现在惊慌失措的鹰之团所有成员眼中的，是自地上出现的无数张人脸；是不知从何而来的无数只怪物；是那出现于上方的四个巨大的身影；是那铺天盖地充斥所有空间的血红。

以及，那因为“蚀”而成为漆黑的太阳……

“时刻来临了！伟大的夜祭的时刻！每216年一次的……宴会的时刻。蚀要来临了！来了，他们要来了！我们这些超越常人的人中之王！四位天使要降临了！”

216年一度的蚀之刻降临了……

波特、丝兰、丘比克、哥勒度——四位神之手在经历了216年的轮回后又一次出现于那黑色的太阳下。

“根据因果律而被选中的王子……鹰啊。”神之手的领袖——天使长波特的声音传遍了整个异界，就仿佛是神谕一般。“你是被选中的人，就好像这个时刻和这个地点一样。是根据伟大的神的手而被认定的人，那就是会成为我们亲族的渴望的福王。”

“而你们……”丝兰看着津，以那充满诱惑的声线继续说道，“就是为了他成为魔王而设的……宝贵的祭品。”

“由你把那个鲜红色的贝黑莱特得到手时，你便已得到成为魔王的资格了。不，应该说是因为有那资格，所以你才能得到那东西。”

“还有，你所得到的贝黑莱特并非普通的贝黑莱特。是只有能够诞生为我们守护天使神之手的人才能得到的……鲜红色的贝黑莱特——霸王之卵！”

“现在开始，执行‘降魔仪式’。把王子放在祭坛上吧！”

一只巨大的手猛然出现直升至黑日旁，而身处于那巨手上的，是四位神之手及一只已无法飞起的白鹰。

“坠入因果律的王子，我们这些罪人的福王，率领我们走向那荣光的首领啊，请您赐予我们破茧而出的力量，用郁积了千亿个黄昏的红莲将这大地煅炼。我们是您忠心的奴仆、感激的猎犬，您将获得这光怪陆离的世界，它是您盘中的晚餐，而我们也将分得您甘美的剩羹。在此之前，在无垢的福王攫取这个世界的魂魄之前，作为舍弃了人类最后的证明，请将您生命中最重要的东西：您的半身，您的血和肉，您心的一部分献祭，用他们渺小的生命来填平那城堡前最后的堑沟吧。”

我是为何来到这里的？

“我想要得到一个属于自己的国家。我想知道，在这世上，我算是什么？是什么样的人？能够做什么？什么是被定下来应该去做的？”

我是如何来到这里的？

“我的梦想只有在同伴们付出生命的代价下才能实现，那是涂满了血的梦想。但是，我渴望得到的，并不是只付出成百上千的性命，而自己却不许染上一丝污秽便可轻易到手的东西。”



是的，几千、几万人；敌军、友军，甚至连那么小的孩子都为了我的梦想而失去了生命。不过，事到如今，后悔又有何用？

我不会后悔，也不会向任何人道歉……这是我自己选择的道路，无数的尸体垒成的高塔，那是我走向那梦中的城堡的惟一道路，如果事到如今退缩的话，那他们的牺牲又有何意义？那条道路已经被截断了三年，而如果现在不作出抉择的话，梦中的城堡也将会永远只会出现在我的梦中。为此，即使将我最重要的东西当作祭品的话，那我也……

“贝黑莱特，别名‘霸王之卵’，传说只要拥有它，便可以用你的血和肉交换获得世界的命运。”

我已经无法回头了。是的，我、不、后、悔……

格里弗斯跪在数百米高如巨手般的祭坛上，而那个奋力爬到巨手之上的男子的身影又一次映入到他的瞳孔中。

……对了。在数千的同伴和数万的敌人当中，惟有你一人……惟有你一人……令我忘记了梦想。

“逃吧。”

这是身为人类，但身体已和废人毫无二致的格里弗斯轻轻吐出的最后话语。

突然间，无数个烙印之光自空而射，深深烙入了全体鹰之团团员的身体上，而随之而至的，便是单方面的杀戮。不，那就是宴会，是一味贪图吃个痛快的，属于人类以外的东西的狂宴。

比宾、哥尔卡斯、捷度、加斯顿……与津一直并肩作战的战友们一个个都成为了使徒的食粮。虽然津拚死撕杀着，但面对数以千计实力远远超越人类范畴的怪物，即使是勇猛如他也无法帮助同伴分毫，只能眼睁睁地看着他们一个个被撕咬成碎片，而他最心爱的女子，更是马上就要面临被怪物强奸的命运。

而在此时，所有的使徒突然全部停止了行动，齐刷刷地将目光投向了那巨手之顶，纷纷发出了欢喜的呼声。

“诞生了……第五位福王……新的魔王！”

“有邪便有圣！有幻想便有唯物！有憎恨便有爱！有怨念便有希望！有死者便有生者！这是个黑暗凌驾于光的时代！就仿佛月影笼罩于日光之上！后世的人会将这个时代称为……黑暗时代！”

伴随着以往属下无数次响起的惨叫与悲鸣，在祭品——鹰之团所有成员的血肉洗礼中，第五位神之手——漆黑之翼费蒙特自此诞生……

在津的面前，已化为异形形态的格里弗斯冷酷地奸污了卡思嘉，而被使徒困住的津却只能眼睁睁地目睹这一切发生。他挥剑斩断了自己被怪物咬住的左手想上前拯救卡思嘉，但随即又被无数只手牢牢按住动弹不能，在其右眼被抓瞎前留在瞳孔中最后的景象，是卡思嘉被强奸后无助地倒在地上的身影……

将津和卡思嘉从蚀中救出来的，是曾在一年前出现于他面前的神秘的骷髅骑士。

当津四天后醒过来时，已经身处于他一年间一直在修练的深山之内了。而出现在他面前的，是里基特那担心的面容。从里基特的口中他得知，就在救援队前往温达姆后不久，留守部队便受到了使徒的袭击而全军覆没，而救下里基特的也是那位骷髅骑士。但更令津震惊的，则是关于卡思嘉的消息……

原本身为鹰之团副团长的女子在经过那场浩劫后已变得神经失常，什么人都认不得，智力就如同孩童一样。而被神之手格里弗斯奸污后的她虽然产下了自己与津的结晶，但被魔性污染了的那个魔物婴儿却只是团肉块状的畸形而已。

当两人在当夜再度受到使徒的袭击时，骷髅骑士又一次出现在津的面前。



“这就是你今后的世界，位处于现世和幽界之间境界的‘狭间的世界’！”骷髅骑士说道，“那祭品的烙印会将那些黑暗之一拉至你身旁，对那班家伙而言，你是被投进黑暗中的火炬，那就是接受了祭品烙印的人的命运。连

你的肉体的最后一滴血，一切都是献给黑暗的人们的贡品！”

“什么是祭品！什么是贡品！什么是命运！不要说些难懂的话了！”津怒吼道，“总而言之，这是一场战争，跟平时没有什么分别！在战争中最后站起来的就是胜者！”

自那天开始，失去了右眼和左手的津则变为了向使徒复仇的狂战士，手持巨大斩龙剑、左臂藏着巨炮的黑色剑士也被世人以恐怖残忍之名谈论。

而在远离山谷的米特兰国境地带，在蚀之刻发生的五天后，法王厅的圣铁锁骑士团团长法尔纳塞及其部下亲眼看到了那由无数鹰之团团员的残骸及血水构成的赤之湖，就在同时，《默示录》中的那则预言不由自主地出现在了这位女子的脑海中。

太阳第五次死亡后
新、旧之名的都城之西，出现了赤之湖
此乃第五位御使诞生的证明
御使乃暗之鹰
其为罪深的黑羊们之主、盲目的白羊们之王
亦为将世界导入黑暗时代之人……



二、判罪

两年过去了……

在两年的杀戮生涯中，死在津剑下的使徒不计其数。那时的津脑中剩下的只有复仇的信念，为了能找到使徒和神之手，即使面前的敌人为老弱妇孺他也会毫不留情地将其斩杀。如果不是小妖精巴克陪伴在其身旁的话，那一直隐藏在其心中的欲望的恶梦必将令其坠入更加残酷的黑暗中。

在这两年间，大陆各地不断发生疫病和饥荒，伴随着那些事，法王厅所收到的关于幽灵和怪异事件的报告也越来越多。而在那些目击报告中，有一点是共通的，那便是……黑色剑士的出现。

圣铁锁骑士团认定津就是他们一直在寻觅的《默示录》中预言的暗之鹰，团长法尔纳塞主动向法王厅提出要率团搜寻黑色剑士，而法王厅也同意了她的请求。



所谓圣铁锁骑士团，又被称为“小姑爷骑士团”，那是大贵族的继承人不想被卷入战争，为了安全策略和身分而加入的军团，大部分的人都没有实战经验。对于法王厅而言，圣铁锁骑士团就相当于神在地上的代言人，是一种权威的象征，换句话说，只不过是装饰品而已。而身为世界几大富豪之一的班迪米奥家的独女的法尔纳塞之所以能成为团长，也只是由于传统规定圣铁锁骑士团的团长必须是少女而已。

在解决完雾之谷的女王蜂洛丝莲后，身心俱疲的津不慎落入了圣铁锁骑士团的手中。在巴克的帮助下，津很快便以法尔纳塞为人质逃脱了出来。而在与津相处的这短短几个小时内，一直坚信神的存在，是神的忠实信徒的法尔纳塞恐惧地看到了那些真正的怪物。

第二天清晨，杀死了所有来袭的怪物的津昂首享受着阳光的沐浴，而法尔纳塞则只是呆呆地注视着那一幕光景。在发白的天空下，那沾满鲜血，像野兽那样喘着气的男子的身姿就像装饰圣堂的画卷一样，既庄严又美丽。而在昨夜的厮杀中，自己却只是为逃避而颤抖蜷缩着，连颂神的经文都一句也唱不出来。在那时，法尔纳塞第一次感到身为神的信徒的自己是如此的矮小、悲惨、而又软弱无力……

在搜捕黑色剑士的行动中，圣铁锁骑士团损伤了多名大贵族的独子，而法王厅也解除了骑士团的搜捕任务，而派法尔纳塞及骑士团去断罪之塔保护异端审问官——“血圣书摩兹古斯”。但在法尔纳塞心中，那一夜的屈辱却始终无法令其忘怀。

不止是因为自己的信仰被无情地颠覆了，而是那个男子让她真切地感受到了一直隐藏在自己心底的那种黑暗的欲望。

那一夜，人们在睡眠中看到了同样的境况。

那是被瘟疫蹂躏着的村庄，被驱使巨兽的军队所蹂躏的国家；那是被地震震碎的都市，被激流淹没的城镇；那是被黑暗所遮盖的太阳，因饥饿而彷徨的人群；那是父亲的尸体，是阶邻的残骸……

各种各样的境况，都表达了所有、惟一的一个意思——在各个不同的夜晚，人们同处在覆盖着世界的真正黑暗之中。

而在混沌之中，他们期望着，期望一只劈开无尽黑暗，飞翔降落在血染的天地上，闪闪发光的鹰。

他们直觉，那就是他们“想要的东西”。

是的，在那一夜，温达姆城的人民，不，整个米特兰国的人都在梦中看到了同样的一幕影像。

那是正飞回米特兰的，划破一切黑暗翱翔于天际的光之鹰。

矗立起来的火柱
在盲目的羊群聚集的圣地里
天崩的时刻
那个东西便会来临

受肉。

那是千年一度，以“负”的思念使力场超越临界，令本不应存在于现世的神之手实体化的现象。

在断罪之塔数千愚民的尸体之上，天空中出现了无数白鸽飞舞的幻象。之后那一瞬间，无论是圣锁骑士、普通民众还是津一行，所有的人都屏住了呼吸，被那幕不可思议的情景夺去了焦点，即使连对那人着有切骨仇恨的津一时间都丧失了杀意。

漫天飘落的羽毛中，不死的巨牛左德屈膝臣服在新生的格里弗斯面前。银色的长发再度闪耀于空，那俊美安详的面容就仿佛纯洁的天使一般。那不是长有漆黑之翼的神之手，而是如以往一样光辉耀眼的光之鹰！



三、千年帝国之鹰

第一章

高高矗立，被厚厚的白雪覆盖的山丘之上，数百柄剑直插于地，那是里基特为在蚀之刻中惨死的鹰之团战友所立起的墓碑。而就在那里，曾亲如兄弟、并肩浴血奋战，而现在却已身处两个世界的两人再度相遇了。

“你没有变呢。在没说话前便先动武，和初次见面时的你一模一样。”格里弗斯平静地说道，那声音与三年前一样毫无二致，“我是来确认一下的，以这个新的肉体站在你面前，是否能令你的心产生动摇。现在看来……我已经自由了。”

“那就是说……你对你的所作所为……对那些你背叛了的人……连一点感觉都没有吗？！”津狂怒地挥剑向格里弗斯冲去，但却被已被格里弗斯收为部下的左德拦了下来。

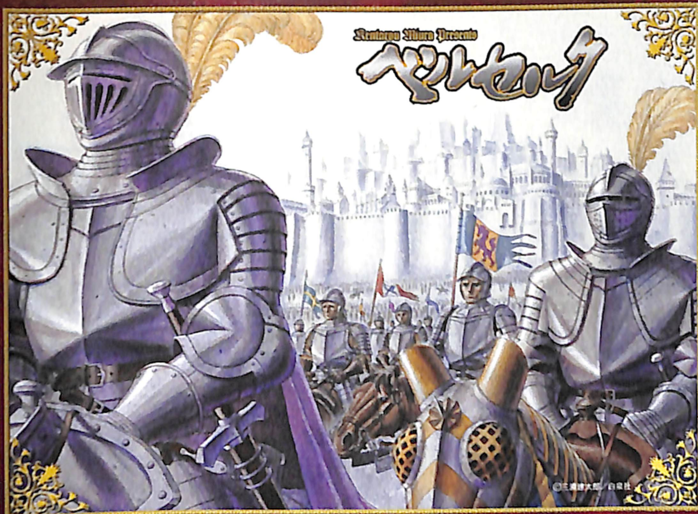
“我……不会违背我的梦想，只是如此而已。”格里弗斯乘在巨牛左德之上，扭头说道，“我说过了，我要得到自己的国家。什么也没有改变，什么也没有完结……”

说完这句话后，左德展翅载着格里弗斯飞向了遥远的天际，津冲上前，对着上空大声吼道：“你说什么都没有改变……你做了那样的事情，还敢说什么都没有改变！？”

“你应该很清楚，我就是会那样做的男人。只有你最清楚……”

风已停，战场已静。展目望去，入眼之处尽是茫茫的白雪与上空那蓝色的苍穹，而只有格里弗斯最后留下的这句话语，一直萦绕在津的耳畔，久久不能散去……

自从两年前格里弗斯在再生之塔被救走后，米特兰王便派遣全国七成以上的兵力来寻找那个他恨之入骨的男子，这也导致全国上下一片混乱，再加上连年的瘟疫与饥荒，如今的米特兰已到了生死存亡的时刻。



在梦中再度见到那只光之鹰后，本已病情严重的米特兰王驾崩了。而在此时，库夏人从遥远的东方越过山脉，大举向米特兰发起了进攻，首都温达姆城在国王驾崩之际遭人乘虚而入，如今已被完全占领，而以下任女王莎尔露特公主为首的主要贵族目前则下落不明。

米特兰王国西侧的小城锡德。

库夏人每攻占一个都市，都会将城中的男人或烧死或收为战俘，而女子则将变成怀着库夏人孩子的孕妇，这是他们支配异族的最简单的方法。而被攻占的锡德看来也无法逃离这一惨剧，但在被铐在一起，或垂头丧气或痛哭失声的人群中，小女孩索妮娅却流露出与她们截然相反的平静表情。

“会来的，救我们的人……很快就会来。”她凝神望着远方的天空，好像感应到了什么似的，“光之鹰会来的，我听到……风正那样低声地说着……”

而在几分钟后，她所期望的事情真的变成了现实的景象。

不死的左德、月光骑士劳古斯、库夏族的夜魔、“火焰巨龙”古伦贝尔特。以这过去只存在于传说中的四位战士为大将，众多使徒为士兵，新生的鹰之团旗帜在光之鹰的率领下再度飘扬于米特兰王国的大地上，并在挥手之间便轻易全灭了兵力远超于自己数十倍之多的库夏军。

而在不远处的高山上，坐在树下的年幼魔女静静注视着刚才发生的一切，那则《默示录》中的预言不觉间自其脑中慢慢浮现。

太阳第五次死亡后
新、旧之名的都城之西，出现了赤之湖
此乃第五位御使诞生的证明
御使乃暗之鹰
其为罪深的黑羊们之主、盲目的白羊们之王
亦为将世界导入黑暗时代之人……

空气中弥漫着令人头脑麻痹的血腥味及臭味，当夕阳照射着血时，一切都变成了浓浓的血红，那本应是一幕凄惨的风景。可在被救出的民众眼中，那却是无法以语言形容的一幕壮美画卷。

而我们，现在就正处在某个没有去向的故事当中……

在与里基特告别后，津带着卡思嘉再度踏上了复仇的旅途。不过，与两年前孤身上路时不同的是，现在他身旁还有着其他同伴的存在。

在酒馆无意中被津救下，自此便赖在其身旁不走的小妖精巴克；仰慕津的武技而强跟过来，想拜其为师的小毛孩伊斯多洛；被津的世界所吸引而退出圣铁锁骑士团，想向津学习在没有秩序之光的黑暗中也能生存下去的技巧的法尔纳塞；以及法尔纳塞惟一的护卫，实际上是她同父异母哥哥的塞尔皮高。

而津之所以没有反对这几个人跟着自己，是因为他清楚地感受到了那只一直被压抑在自己内心的欲望的野兽的存在。

已经记不清了，卡思嘉最后一次展现笑容的时候。无休止的战斗所造成的疲劳日复一日地在侵蚀着津，只是为了保护卡思嘉，津就快要筋疲力尽了。而令他无法原谅自己的是，面对不相信自己，向自己投以敌视目光的卡思嘉，他已渐渐没有心情去好好对待他了。他曾发誓要为了她而豁出一切，曾发誓要一辈子守护在她的身边，但那种心情却渐渐黯淡了下来。

当连续两次被内心的野兽控制想要袭击卡思嘉后，津清楚地明白无法完全控制自己了。如果是以前他的话，肯定会一话不说地便拒绝他们加入队伍，但现在，他真的感到自己已经熬不住了。他第一次在期待着素不相识的人，第一次为自己的不祥而战栗，也是第一次，被自己的软弱无力而打跨……

鹰之团以及米特兰的守护神格里弗斯再度出现的消息很快便传遍了整个米特兰王国，而之前被库夏人攻陷的据点也正以令人惊异的速度不断被解放出来。

在被鹰之团解放出来的地方，新来的人们看到的是令他们吃惊的一幕景象。

那是在和平的村庄的黄昏才能看到的情形，而出现在人们脸上的那种平和的微笑，实在不像是遭受到异国军队蹂躏时所应出现的笑容。而让他们流露出这种笑容的，是格里弗斯的存在。

在初次与格里弗斯相遇，仅仅说过一句话后，卢米阿斯领地领主的少主苗路便毫不犹豫地献上配剑向其表明了自己的忠诚，而几乎每个见到格里弗斯的人都会有这样的一种感觉。

在他们眼前发生的，不是只会被记载在历史中的战斗。

那恐怕是……属于神话的领域……

第二章

在森林中，津等人救下了被兽鬼袭击的老人莫根。从莫根的口中众人得知，自从今冬一开始，他所在的伊诺克村便接连不断地受到了一大群兽鬼的袭击，它们不只破坏田地、抢夺家畜，还把村中的女人及小孩纷纷掳走。由于与库夏的战争，这里的领主早就已经率兵出征了，而且就算是前往请求，领主也不可能会相信兽鬼这种传说中的怪物的存在而出兵。无奈之下，村民们只好选择了另一种办法——用传说对付传说！

传说中，有位魔女住在这座森林的深处，但只有被主人邀请的人才能到达那里。村民们想去请求魔女来帮助他们对付兽鬼，可莫根在这里转了五天五夜也没能找到那个地方。

不过，津等人却轻而易举地便突破了结界而抵达了魔女的住所——灵树之馆。那是因为，灵树之馆属于幽界的领域，也就是死后的人才会去的世界，普通人是根本无法抵达这里的。但由于津和卡思嘉那身上的烙印令他们一直处在幽界和现世的交界的缘故，因此他们才会来到灵树之馆。

在灵树之馆中，津等人见到了魔女芙罗拉及其弟子西尔凯。

“能见到你们我很高兴，我正在等待着你们，两位被烙印的人啊……”

据芙罗拉所说，她是从一位老朋友那里得知两人的事情的。而从芙罗拉的口中，津也了解了关于贝黑莱特及神之手更多的事情。

“贝黑莱特，是连接幽界深处跟现世的钥匙，也是召唤五位使者的咒物。它是掌握人们命运的高位灵体，或者是在那之上存在世上的东西。这个物体本身只不过是石头，而捡到这个石头的人的命运，都掌握在留下这东西的主人手中。它会在应当的时刻，出现在应得的人手中。如果这个贝黑莱特属于你的话，就算你丢掉它，只要时刻一到，它也一定会在你手中的，不然的话，不论你的意志如何，它仍会离开你的身边。而那时，就是它的主人……渴望它们的力量的时刻。”

“而神之手，他们是对于探究幽界之人来说，巨大的谜题之一。目前只知道他们曾经是人，而转生



后的他们，是潜伏在幽界遥远深渊中的某种东西的意志执行者。那个领域，恐怕是人无法在保持幽体的状态下到达得了的……”

由于自知自己死期将近，因此芙罗拉派自己的弟子西尔凯帮助莫根解决村中的危机，而津等人也一同前去。在去之前，西尔凯给了众人属于他们专用的精灵的武器及防具。给与塞尔皮高的是由风之精灵希露芙守护的披肩及长剑；给与伊斯多洛的是爬满火之精灵沙拉曼达的匕首；给与法尔纳塞和卡思嘉的是有着强大魔力的银锁子甲和银小刀。不过，津拒绝了西尔凯递给自己的斧头，对于他来说，那把斩龙剑便是最称手的武器。

在目送几人离开后，芙罗拉回到了灵树之馆内，而在那里，一个男子正在等待着她。

“这样你满意了吧，不过这到底是什么回事啊，你居然会来拜托我，而且还是为了其他人……这就是所谓的同病相怜吗？还是说……你在利用他？”芙罗拉端起茶杯，轻轻呷了一口后，望着面前的那人平静地说道，“我的老朋友啊，我相信你是还保留着人类的心的……”

站在她面前的，是那位骷髅骑士的身影。

凭借着津等人的力量以及西尔凯的魔法，伊诺克村终于击退了无数来袭的兽鬼，但法尔纳塞和卡思嘉也不慎落入了兽鬼的手中。

穿过幽界的暗之领域克里科特后，津等人来到了兽鬼的巢穴。

虽然穿着银锁子甲的法尔纳塞和卡思嘉不会受到兽鬼的直接伤害，但当兽鬼拿着人类的农具刺向她们时，银锁子甲对此也无能为力。在千钧一发之际，津赶到救下了两人，并将被兽鬼抓来充当它们的泄欲及生殖工具的女子们都解放了出来。

但就在他解决了大部分挡路的兽鬼，想要转身离去时。在无数兽鬼染成的血海及内脏残骸中，一个好似女子的身影慢慢成形了……

“好久没成形了，没想到这次用的居然是兽鬼的内脏，真是最差劲的幽体呢。”五位神之手之一的丝兰望着几步远的津，以挑逗的声线说道。

狂怒的津冲上前想要挥剑斩杀丝兰，但却被那几对黑色的翅膀牢牢抓住动弹不得，而在此时，一个不速之客解除了他的危机。

“唉呀，有人来打扰了。”丝兰抬头看着不远处出现的那个人影，荡笑着说道，“不要来打扰男女交合啦，或者是说你也想来掺一脚？国王大人？”

在这如同自己子宫的克里科特内，胎海之娼妓丝兰召唤出无数黑暗的胎儿想要挡住骷髅骑士的脚步，但却都被那位强大的人一一斩杀，而丝兰最终也被斩龙剑刺穿了胸膛。不过，这却并不是结束……

“哈哈，太棒了！我的身体要裂开了！生与死在我的子宫内交错！你实在是太棒了！”她紧紧抱住津，心满意足地与其深深一吻后，身体再度分解成为了无数根兽鬼的肠子及内脏。“亲爱的，我们下次再见吧！”

凭借着骷髅骑士那柄以贝黑莱特构成的能劈开空间的唤水之剑，以及西尔凯的大地之魔法，暗黑领域克里科特终于被封印住了，而兽鬼的威胁也自此烟消云散。

当一行人带着被解救出来的女子们回到伊诺克村后，迎接他们的，是所有狂喜的村民。而在津的眼中，那几位在自己几步远处站立着等待着他的同伴却让其产生了一种好久都未能有之的感觉……

“是……同伴吗？想不到我会在此……有这种感觉啊……”



在回到灵树之馆时，众人惊愕地发现，无数使徒正准备冲入已被烈火笼罩的大屋内，而它们的目标，分明便是魔女芙罗拉。

在津以及骷髅骑士的面前，出现了两个高大的身影——不死的左德，以及“火焰巨龙”古伦贝尔特。而当听到古伦贝尔特自称自己是新生鹰之团的一员时，被这个称谓所激怒的津向其展开攻击，但之前在与丝兰的一战中身受重伤的他如今根本就不是强大的古伦贝尔特的对手。

不过，当其穿上芙罗拉拜托西尔凯带给自己的那具黑色骷髅状的盔甲后，一切都变得不一样了。

“那是……”正在与骷髅骑士对峙的左德惊讶地注视着津身着的那具盔甲，然后又将视线转回到了骷髅骑士身上，突然狂笑了起来。“真怀念啊，我的老朋友！你让那家伙走上同一条路吗？跟你一样的冥府魔道！”

那是由矮人打造的咒物——狂战士的盔甲。穿上那盔甲的人，只要与寄宿于盔甲内充满灾祸的气流同调，就可以发挥如鬼神一般的实力。被过于强烈的激情驱使，而忘记了痛苦与恐怖。人类为了不让自己的肉体受伤，而会在无意识中发挥肉体的极限，而疼痛是阻止自己肉体受到破坏的警告。感觉不到痛苦的人可以发挥无与伦比的力量与速度，而且那盔甲更能将被折断的手脚强行补正，令肉贯穿手蚕食进骨里。

而那超越了人体的极限的代价，便是随时都可能丧失的性命，听说以前那具盔甲的拥有者，就是那样全身给蚕食，直到所有骨头碎裂和所有血喷出来为止，一直战斗至没命。

身披上狂战士的盔甲后，津轻而易举地便击败了古伦贝鲁特及其变身为火焰巨龙的形态。而小魔女西尔凯则在紧急时刻进入津的内心，及时阻止了他被憎恶的漩涡吞没。

“想起来吧！你旅行的理由，你现在战斗的理由！人类的灵魂不会为了怎样也无所谓的东西而变得如此支离破碎。回想起来吧！她的名字是卡思嘉，你的名字是津，烙印的剑士津，是守护烙印的女子卡思嘉的人！”

在西尔凯的呼唤下，津终于重新恢复了自我。芙罗拉化为火焰挡住了左德和古伦贝尔特追击的路线，帮助众人逃离了灵树之森，而自己也安眠于火海之中。

第三章

米特兰王国，王都温达姆。

长久被人认为已失踪的莎尔露特公主终于传来了音讯，据传闻她被幽禁在再生之塔的最上层，而库夏大帝——恐帝加历西迦似乎希望通过迎娶莎尔露特公主并生下他的子嗣以达成他对米特兰王国的实质性统治。

在被库夏攻陷后，如今的温达姆已经成为了尸体的海洋，塔内、广场内、寺院内，到处都堆满了处刑后的市民的尸体，就仿佛那传说中的死都再度现于世间一样。更恐怖的是，那已经变成了古怪的魔兽横行霸道的魔都。

恐帝加历西迦，虽然他也是使徒的一员，他也明知光之鹰对于他们这些人外之人来说乃是至高无上的存在，但作为库夏帝国的大帝，统治这个土地上最广阔版图的人，他却决心以君临这个不洁净的世界的魔王的身分与神对抗。

恐帝命令利用人类女性的胎儿制造出来的鬼兵与来到城门之前，由月光骑士劳古斯率领的新生鹰之团战魔枪骑兵队进行对抗。但他却不清楚，这只不过是格里弗斯的诱兵之计而已。

就在城前两军壮绝的撕杀中，格里弗斯乘着左德救出了被囚禁在再生之塔之顶的莎尔露特公主。

而在故事的另一端，津也确定了下一个他们将要去的地点。

在西边的海上有个被称为斯基利格岛的传说中的岛屿，由于那里和灵树之森一样属于“狭间”的范畴，因此在任何海图上都没有记载，而一般人类也无法抵达此地。那里便是妖精的故乡，也就是巴克的故乡。更重要的是，据骷髅骑士所说，居住在那里的妖精之王——拥有无边的法力被传说所赞颂的花吹雪之王也许能让卡思嘉找回她那颗丢失的心。

在海边击败了库夏的妖兽兵之后，津一行来到了贸易都市瓦利达尼斯，如今的这里已成为了各国军队的聚集之地。

而也正是在这里，魔女西尔凯与鹰之巫女索妮娅初次相遇了。两人的相会究竟意味着什么？现如今还没有一个人知道。

只有风，依然在静静地吹着……

写在最后的话

以上各位看到的，便是《剑风传奇》从最初到最新连载的第246话的剧情概要。由于篇幅的缘故，笔者对于第14卷至第21卷间那些与主线关系不大的战斗只是一笔带过，假如你感兴趣的话，就请通过漫画来了解吧。同时，如果各位对于原本的解惑文章被砍掉而不满的话也不必埋怨，因为它以后也许还会出现在《游戏·人》上，不过，这最终还要取决于本文是否能受到大家的欢迎了……

ベルセルク

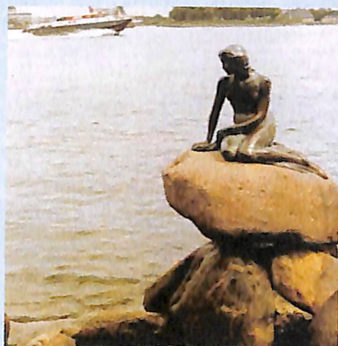
千年帝国の鷹篇(ミレニアム・ファルコン) 聖魔戦記の章



胜负师：ACG议会一直都是《游戏·人》读者喜闻乐见的栏目，在这次升级版《游戏·人》中，共选择了7篇风格迥异的作品供各位ACG爱好者欣赏。其中有大家熟悉的作者天之业云的人文系列新作，讲述的是安徒生与小美人鱼的故事；空忍与BZ2两位作者的两篇文章论及的都是国内玩家经常面临的问题，有一定现实意义；接下来天丛云剑、道化师、XAT为大家带来的是《封神演义》、《恐怖宠物店》、《友羽联盟》三篇动漫评议；最后一篇是在《游戏·人》中比较少见的译稿，不过这篇河津秋敏的访谈中有不少讯息都很值得探讨。希望大家能喜欢以下内容，如果有什么建议或是想直接参与投稿，我们也将十分欢迎。

游戏人文系列之三：安徒生和他的小美人鱼

文 天之业云　编 胜负师



在丹麦首都哥本哈根，厄里尼港湾畔的海滨公园，蓝得犹如最美丽的矢车菊花瓣的波罗的海畔——有一座小美人鱼铜像，她斜倚在一块礁石上，刚刚服过从巫婆那里得来的药剂，鱼尾正在慢慢的分裂成双腿，但是从她的表情上却丝毫看不出此时所受到的巨大痛苦。眼神中只有期待，因为马上她就能见到她日思夜想的王子了，或许、或许王子将来会爱上她，甚至因此她将拥有一个不灭的人类灵魂。

这座铜像取材于有史以来最伟大的童话作家安徒生最著名的作品之一《海的女儿》，而它表现的是其中最美丽的镜头——我们的人鱼小公主正在为爱情和梦想中的幸福而牺牲。虽然读过童话的我们都知道巨大的失落、痛苦、孤独和忧伤正在前方等着她，但是我们谁都不忍心上去提醒，因为我们知道，虽然此时她肉体上正在承受生平最大的痛苦，但是同时心灵上她正在享受一生中最大的欢愉，因为在爱情的光芒下，没有人会去计较付出的得失，而只会将之认为是一种幸福。

《海的女儿》写于1837年，和安徒生同年创作的作品《皇帝的新装》以及他在1835年出版的《讲给孩子听的故事集》一起收录到他的童话集第一卷中，时年安徒生32岁，也就是他开始创作童话后的第三年。与带有浓厚丹麦乡土气息的浪漫主义文风和孩童般天真无邪绮丽幻想的《讲给孩子听的故事集》以及深刻的社会观察和讽刺笔调的《皇帝的新装》相比，从《海的女儿》中我们读到的更多的是孤独、忧伤和年青人对爱情抱有的悲剧式的幻想，这与安徒生后期那种充满着对人生缺陷的悲凉叹息形成一种鲜明的对照，从一个侧面反映出这位文学巨匠那个被抹上淡淡的抑郁、忧伤色调的情感历程。《海的女儿》这篇童话实际上是32岁的安徒生借童话的方式，来祭奠自己那悲剧色彩的初恋，而这一声深沉的叹息，也打动了同样品尝过初恋之青涩的万千读者的心。

为了纪念这位被丹麦视为国宝的作家以及他伟大的作品，1909年，丹麦嘉士伯啤酒厂的创办人卡尔·嘉克伯森和另外一名资助家，出资委托丹麦雕塑家爱德华·埃里克森在哥本哈根的入海口铸造一尊"小美人鱼"雕像。埃里克森随后以自己的妻子（一个芭蕾舞舞蹈演员）为模特，在1913年铸出了一尊坦胸的女子青铜雕像，1913年8月23日这尊"小美人鱼"青铜雕像被安置在哥本哈根港入海口，从此，这座铜像成为了丹麦首都哥本哈根的城市标志。

《海的女儿》在文化上的地位也与她的青铜像一样根基稳固，意蕴深远。虽然美人鱼作为一种经典的奇幻生物，其传说在世界各地均有流传，留下来的神话、记载、故事、小说自然不少，但是《海的女儿》的故事却最为人熟知，因为它可能与你内心深处的记忆产生共鸣而使人无法忘怀，所以至此之后所创作的关于美人鱼的电影、动漫、游戏中的故事都因此带有了一层淡淡的忧伤色彩。

《海的女儿》的童话故事，也许很多读者小时候都听过，但是真正读过原著的并不多，而即使读过原著，也并不一定了解到作者在童话中的隐喻和这篇童话深层次的意义。天之业云这回就对《海的女儿》进行一次深入的介绍和探讨，希望读者们能藉此发现这篇童话美丽所在，而且，也许它能够再一次拨动你记忆深处那根最动人的琴弦。

人鱼之传说

关于美人鱼的古老传说，跨越了文化、地域和世纪，在世界上广泛传播，而且亦实亦虚、真伪莫辩。

从世界各地流传的人鱼传说中，大致可以总结出人鱼这一奇幻生物的共性。按传统说法，美人鱼以腰部为界，上半身是女人，下半身是披着鳞片的漂亮的鱼尾，整个躯体，既富有诱惑力，又便于水中游弋。她们因为美丽、孤独、和对人类生活方式的羡慕而很容易恋上人类，但这往往却是一出悲剧的开始。

人鱼的传说源于古老的原始崇拜。关于这种生物最早的神话记载出现在公元前8世纪，最初是以水神和雌性水中生命出现的。巴比伦人祭拜一种名为欧尼的海神。欧尼从海上出来，教导人们艺术和科学。在今天的罗浮宫里可见一幅8世纪的壁画把欧尼描绘成一个有着鱼的尾巴和男子上身男性人鱼。叙利亚人和腓尼斯人（中东古国）也祭拜一种闪族人的美人鱼月亮神。叙利亚人称她Atargatis，腓力斯人称她Derceto。一般研究认为之所以世界各地神话传说特别是源于海洋的地域文明的神话传说中，月神经常和人鱼联系起来是因为，古人认为，月亮带来潮起潮落和海上的鱼汛有着一种神秘的关系。而原始的宗教可以说是一种交感巫术，把无法解释的拥有神秘联系的事物看作为一种超自然的力量，因此人鱼在古代巫术崇拜中经常被当作水神和月神的化身。



希腊和罗马神话都有对美人鱼的描述。神话中海神波塞东的儿子特里同就是人身鱼尾的神，据说女神雅典娜出生后就由这位海神特里同收养。罗马作家普林尼则记述了这样一件事情——奥古斯都·凯撒的一位官员，在远离高卢的海边曾看到许多美人鱼被冲上沙滩而死去。

俄罗斯美人鱼神话包括住在海底的海王的女



儿，这位名叫Rusalka的水仙女会使游泳者溺毙，名叫Vodyany的男水灵会跟着海员和渔夫。非洲人则相信鱼老婆和水巫婆的故事。埃及则流传着亚历山大大帝曾多次钻进玻璃球，潜入海底与美丽的海姑娘聚首。

在中世纪的法国，有些望族企图用家谱来证明他们是美人鱼梅柳辛的后代。梅柳辛是普瓦泰伯爵的亲戚，雷蒙德的妻子。他们的故事有着典型的美人鱼爱情的悲剧式结局。这桩婚事的条件是，每逢星期六，雷蒙德必须让梅柳辛独自呆着，他们幸福地生活了好些年。有一个星期六，在家人的怂恿下，雷蒙德从浴室的钥匙孔窥视妻子。这时，他妻子正坐在浴盆中，部分身体变形，现出一条鱼尾。梅柳辛绝望地叫起来，夺窗而去。从此，雷蒙德再也没有见过她，虽说每晚她会回来给孩子们喂奶。保姆们常看见有个微微发光、有着蓝白色鳞尾的人影在摇篮边徘徊。

我们中国人古代将她们称之为鲛人，《山海经·海内南经》称“氐人国在建木西，其为人人面而鱼身，无足。”游戏《天之痕》里的氐人就来自于此。《搜神记》里也提到鲛人：“南海之外，有鲛人……其眼泣则能出珠”，据说李尚隐那首著名的《锦瑟》，里头有一句“沧海月明珠有泪”，其典故就是源于鲛人泣泪的传说。宋代的《太平广记》注引《洽闻记》中的海人鱼中则和西方文化中的美人鱼比较接近了：“海人鱼，东海有之，大者长五六尺，状如人，眉目、口鼻、手爪、头皆为美丽女子，无不具足。皮肉白如玉，无鳞，有细毛，五色轻软，长一二寸。”算是对中国人鱼典故相当详细的归纳了。

由于人鱼的传说流传得如此的广泛，在世界上每个文明的发展过程中都有她留下的足迹，所以她自然而然地渗入到各民族的文化血脉之中，成为各种文化艺术的主角。

在古代欧洲的一些文学作品中，曾提到在希腊及其他地方有半人半鱼的海神，并在罗马有它的标本。西班牙中世纪文学也充满了有关美人鱼的描写，阿隆索·德马德里加尔在其《欧塞维奥述评》中，以18章的篇幅来描述美人鱼。正是由于欧洲的有关传说的影响，所以在开辟新大陆的大航海时代，从哥伦布时代起，美人鱼就成为航海家想要发现的目标。

在一些严肃的文学作品中，美人鱼则是女子的代号，而非生物的名称。美人鱼成了一种比喻。乔叟在诗歌里把她比喻成优雅的学者风度。莎士比亚在《过失的喜剧》在中写道：

“呵，可爱的美人鱼，不要用你的音符，
把我淹没在妹妹你的泪水里；
唱吧，仙女，为了你，为了宠我自己。”

现代的奇幻文学中，美人鱼的故事也非常的常见。



雕刻艺术也很喜欢将美人鱼作为自己的题材。除了文章开头提到的丹麦哥本哈根厄里尼港湾畔的美人鱼之外，瑞士、波兰、新加坡、泰国均有以美人鱼为主题的城市雕塑，她们大都源于他们自己民族的古老传说。

科学的不断发展反而刺激了人们对于奇幻世界的追求，越来越多的幻想和神话中的世界和生物因为有了电影、游戏等丰富的表现手段而越来越形象起来。在这些现代的艺术表现形式上，人鱼也仍然不断地出现。

美人鱼的电影大都诞生于美国的商业片中，最出名的是20世纪30年代的《斐姬美人鱼》和迪士尼公司拍摄的卡通电影《小美人鱼》。

漫画方面也有不少以美人鱼为题材的作品，而且大都沿袭了美人鱼故事的悲伤色彩。在这些动漫作品中，高桥留美子的“《人鱼之森》系列”（《人鱼不再笑》、《人鱼之里》、《人鱼之伤》、《梦的终结》、《约定的明日》、《人鱼伤痕》）给笔者留下了最深刻的记忆。本作延续了人鱼之恋的悲剧，惯于创作喜剧的高桥老师在恐怖和悲剧情节创作方面也拥有非凡的才能。

作为奇幻世界的经典生物，奇幻色彩的游戏中她自然不会缺席。在许多RPG和SLG中，人鱼们常常是友好的NPC或队友——甚至作为游戏的主角，如在多机种上登场过的Capcom的大作“《龙战士》系列”；PC上风雷时代的“《圣女之歌》系列”；PS游戏《幽海之住人》；SFC上Enix出品的动作游戏《46亿年物语》；GBA上QUEST的《皇家骑士团外传——罗迪斯的骑士》则通过女主角离奇的身世引出一个人类与人鱼相恋的凄美爱情悲剧。Square Enix的《王国之心》中因为有迪士尼角色的参与自然也有小美人鱼的出镜，但是说实在的，这部动画片其实是笔者比较不喜欢的几部迪士尼动画片之一，因为活生生地将一个悲剧演成了一出喜剧，所以《王国之心》的众多迪士尼人物中，这条小美人鱼不像小飞侠、匹诺曹那样对笔者有亲近感。



神话传说的人鱼如此真实，使得历史上不少人对这种奇幻生物的存在坚信不移，不少自然历史学家和探险家都深信她的存在。博物学家普利尼是最早对美人鱼做出详细记录的人，他在公元1世纪所著的不朽名著《自然史》中写道：“人们称作‘海中仙女’的美人鱼，决非寓言故事，她们同画家笔下的美人鱼完全相符，只是皮肤格外粗糙，全身上下长满了鳞片，连那极像妇人的上半身也不例外。”1492年，哥伦布航海归来，也提到美人鱼。他描述了他的一个海员的故事：他看到了3个美人鱼高高地挺立在海面上，虽然不像画中那么漂亮，但是她们的脸有某些同人相似的方面。

一直到18世纪初，生物学开始发展起来之后，对于美人鱼的传说才有强烈的怀疑论点提出。因为从解剖学上完全无法解释这种生物的存在，博物学家们开始重新估价自己的见解。埃利克·蓬托皮丹在《挪威自然史》中认为，大多数关于美人鱼的传说纯属无稽之谈。他指责一些人把虚构的故事同历史混为一谈：“显然，稍有头脑的人绝不会对这类奇谈怪论感兴趣，甚至会怀疑这种生物存在的可能性。”实际上考古学发掘中也从未出现过确凿的证据来证明这种生物在历史上有存在过的痕迹。

然而，世界上许多国家都有类似美人鱼的民间传说，它那持久的生命力说明，美人鱼的故事很可能以某种事实为依据。事实上，一些研究认为传说中美人鱼可能是海上的人们对于一些远远看去和美人鱼相似动物的误解，这些大都是些海牛、儒艮及各种海豹等海牛目动物，虽然它们其貌不扬，但同传说中的美人鱼确实有几分相近。

今天，美人鱼仍以她那古老而又神奇的魅力吸引着我们。在世界一些遥远的地区，还不时传来发现美人鱼的报道。但总的说来，当今的美人鱼

主要存在于民间传说、艺术和神秘动物学的范畴之内。诚如美国“史密森学会”的自然博物馆脊椎动物馆主任乔治·朱克所说的：“没有一个真实的美人鱼标本，一切结论都只能是猜想。”

伟大的童话作家安徒生


安徒生自画像

“我的一生是一部美丽的童话，童话的情节曲折动人，主人公幸福无比。”

这句话是安徒生的自传《真爱让我如此幸福》的开篇，这也许是世界上千万自传当中，最迷人的开篇吧。笔者从很小的时候起就非常喜欢这位作家，因为他写的童话有着曲折离奇的剧情和诗一般美丽的文笔，当时总觉得，这样一位写出让世界上所有的孩子都喜爱的童话的作家，自己一定也是以为有着孩子般的心境、快乐无比的人。但是随着笔者的年龄见长，经历逐渐开始有了一点积累之后，回过头来再去读读小时候耳熟能详的故事，却出现了一丝疑虑——这位作者的人生，情节可谓曲折离奇，但是真的犹如他自己所说的那样“主人公幸福无比”吗？

在一个偶然的机会，笔者找到了安徒生的自传《我生命的故事》和《真爱让我如此幸福》，以及巴乌斯托夫斯基以安徒生为主角的短篇小说《夜行的驿车》。阅读之后，笔者心头的疑惑才逐渐地开朗：原来那些有着花坠红尘般秀美的文字背后，是非同一般的痛苦和艰辛，而所有的美丽童话背后，并不真的全是美好的童话。

汉斯·克里斯蒂·安徒生1805年4月2日诞生于丹麦菲英岛欧登塞贫民区一所破旧的小房子，他的父亲是个穷鞋匠，曾志愿服役，抗击拿破仑的侵略，退伍后靠做鞋养活老婆和家里的一大群孩子，小时候的安徒生家里穷得徒有四壁，没有床单，就捡一块刚刚盖过某位达官贵人棺材的布当作床单。安徒生11岁时，鞋匠的肺病终于使他放弃了绝望而徒劳的挣扎。父亲早逝后，母亲不得不出门洗衣挣钱养活儿子们，后来又不得不改嫁。安徒生小时候样子长得很丑，脸长鼻子大，额头突出，一双小眼睛深深地藏在眼窝里，很多人还以为他是个瞎子。他又长得比别的同年孩子高瘦，手长腿长，穿的衣服总是过小，天天赤着一双大脚，穿着一对大木拖鞋，只有星期天才穿鞋。而且他天生神经系统虚弱，经常抽筋。尽管如此，他在他的自传中却更喜欢描写生活中的“快乐”，我们可以从这些“快乐”中看到他的父母非常爱他，比如，他父亲常常花一整天的时间替他做玩具和画图画，夜晚父亲还常常为家人朗读拉封丹的作品、《天方夜谭》或者别的什么故事，在夏天，几乎每个星期天父亲都要带安徒生到树林散步。对于大人来说，这也许是“苦中作乐”，但对于安徒生来说，那时候的“快乐”却奠定了他一生的爱心和坚韧性格，而这些正是后来作品《丑小鸭》被认为带有他的自传性质的原因。



安徒生从小就为贫困所折磨，在幼年的时候，就被迫自己谋生。他一开始被安排到裁缝店里当学徒，但是出于对于艺术本能的渴望，使他渴望成为一位歌剧演员，起初所有人都嘲笑他。但当这个拥有非同一般坚韧的孩子走到首都推销自己的时候，当他雄心勃勃地站在皇家歌剧院的门阶前的时候，他不再是人取笑的对象，只是被视为一个疯子，一个伤害人的傻瓜。他住在阁楼之中，过着食不果腹的生活，但他仍然继续唱歌，直到声音变了调。这个时候，他才认识到作为歌唱家的梦想对他来说是永远无法实现了。随后他只能决定使用自己身体的另一端——他的双脚来实现他嗓子拒绝完成的事业——他成为了一名舞蹈演员。

作为一名舞蹈者，安徒生同样遭遇失败，当他觉得自己似乎除了裁缝桌以外再也没有其他的出路的时候，机遇才找上了郁郁不得志的他。当时的丹麦国王——腓特烈六世是一位相当和善的人，他爱他的子民。安徒生以他奇异的外表和志向引起了这位国王的好奇，在他17岁那年，他得到了国王的资助。

但是出生的巨大差异使他完全无法融入为贵族子弟开设的学校中，学校和老师都排斥他，受尽同学的嘲弄，挨尽教师的责骂。这个噩梦般的读书生涯一共持续了5年。这个又高又瘦的男孩儿，不懂为什么同龄的人会有那样恶毒的口舌和恶毒的眼神，像毒蛇一样布满了他的河岸。孤独的他只能寄托在自己的幻想世界中，他浪费大量的时间写了一本很糟糕的小说，并给它起了一个十分离奇的名字《帕尔娜托克墓地的幽灵》。



1929年，24岁的安徒生又回到了哥本哈根，正式开始他的写作生涯。虽然他仍然过着饥寒交迫的日子，但是所幸经常受到欣赏他才华的大富商乔纳斯·科林的接济，这位富商以后也成为了安徒生最好的朋友。在尝试小说写作方面继续遭遇一连串失败之后，他不得不从一个富有的资助人那里搞到了一小笔钱，以周游世界的方式去捕捉属于自己的灵感，而且随身带着一本霍夫曼的《魔鬼的迷魂药》。

他在欧洲大陆上游荡，如野火一般，或者是旅途给了他开放的心灵，是异国的街道让他获取了美妙神奇的讯号，在陌生的人群中，安徒生捕捉住了人类心底最柔软的小秘密，像在冰寒的海底触碰到一股生生不息的暖流。在他周游世界返回后不久，他开始尝试写作童话，在此之前不短遭受挫折的作家，终于开始品尝到成功的甘美了。

有一点很奇怪，安徒生的成名是典型的墙里开花墙外香。事实上，当时安徒生的作品常常是在国外比在国内赢得更多的赞誉，包括海涅、大仲马、雨果、格林兄弟、狄更斯等作家给予他的赞誉；而批评，国内很多，国外几乎没有，有的作品甚至是先在国外获得声誉再在国内取得成功。30岁的时候，安徒生的第一本童话集出版，国内评论界却很不客气地对此表示“遗憾”。这一点，人类学家房龙在他的名著《房龙论人》上面有着精辟的见解：对于丹麦这样一个人口不多又非常保守的小国，对于他人看法的不以为然和对待天才的傲慢刻薄，其实是他们一直以来用封闭保守的方式抵御敌人、保护自己方法的一种体现而已。而这一点，对于解释现代小众文化圈内的封闭保守、傲慢无礼、排斥异己显然也是适用的。

安徒生是一个相当敏感细腻的人，他一直渴望得到自己同胞的赞誉，也一直努力挤进哥本哈根的上流文化圈，但是他真实的社会地位使这个目的非常难以实现，一直到他在国外赞誉满载的时候，他的同胞仍然还在嘲笑他们“著名”的诗人。所幸安徒生天真自满的性格使他无视自己的社会地位，对于公众的嘲讽一向不以为然，而且对于自己的天才一直都非常自负。直到有一天，他在全世界都受到普遍的瞩目、四射的光彩使那些以胡搅蛮缠来混饭吃的评论家不得不闭嘴的时候，人们终于逐渐地接受了这样的事实：每年的圣诞树上都不能没有安徒生的童话集。安徒生从此算是过上了安逸的生活，一直到1875年他67岁的时候孑然一身地去世。

说到这里，大家听到的不过是一个像安徒生创造的丑小鸭一样苦哈哈



的穷孩子依靠自己坚持不懈的努力奋斗最终获得成功的故事。虽然在事业上，安徒生确实算是非常的成功，现在没有一个人可以像当初无知的哥本哈根一样否认安徒生在文学上做出的贡献，但是并非所有人都知道这位文学巨匠在感情方面却是一个失败者，作为一个细腻敏锐、感情丰富的人，安徒生一生追逐爱情但从来都没有办法拥之入怀，其实，这一切从他的作品中都可以揣测出倪端。

安徒生一生的爱情遭遇要从他第一个以自己的爱情经历为背景的童话《海的女儿》说起，而《海的女儿》实际上是32岁的安徒生对于自己久已逝去的初恋的祭奠。

童话背后的爱情

列夫·托尔斯泰花费了10年的时间解读安徒生的作品，他只读出了两个字：孤独。确实，托尔斯泰这种文学大家的眼光自然犀利，但也花了十年才看出了安徒生作品中最痛苦也是最美丽的地方，孤独两字确实贯穿着安徒生作品的始终。但与之同时，必须承认孤独也是一种力量，正因为安徒生的作品中具有了强大的孤独，才使他的童话变得深刻而又丰富。



外表上的丑陋自然是无法吸引异性的一个因素，但是更多的问题则是出在了其他的方面，这其中的原因有他卑微的身世，还有他的性格，可以说，安徒生身上可谓没有一点讨得异性喜欢的地方。安徒生的长相可以用古怪来形容，又高又瘦，前额突出这一点和他的低贱的出身加在一起成为了阻碍他爱情道路的第一块绊脚石；而且他又有着女孩一般的细腻敏感和神经质，曾经一度被谣传为同性恋者；他那暴躁多疑、野心勃勃、自我中心的性格使他很难和别人正常相处；他的成功道路也一直和谣言和诽谤相伴，而对于这种毁誉参半的天才，大多数女人似乎还是更加青睐那些能够给她们稳定和安全感的男人。当然，这一切在安徒生获得巨大成功之后都已经变得不再重要，成功带来的光芒足以粉碎这些爱情道路上面的障碍，但是那个时候的安徒生却已经把自己的心封存起来，因为他意识到孤独正是他获得灵感的惟一来源，是支撑起他文学大厦的重要支柱，他不得不在爱情和孤独之间做出痛苦的选择。他自己曾经说过："我为我的童话付出一笔巨大的，甚至可以说是无法估计的代价，为了童话，我放弃了自己的幸福。"这一句话背后的故事，在巴乌斯托夫斯基的《夜行的驿车》有着详细的叙述。

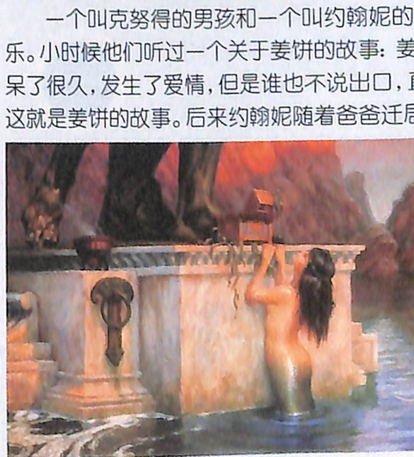
《海的女儿》是安徒生第一篇在世界范围内受到普遍赞誉的童话，这个故事的背后，则是他自己在初恋上所受的伤痛。

虽然安徒生很喜欢将自己的经历以另外一种面貌写进童话中，但是在他的自传中，却绝少提到过关于感情的话题，惟一点到即止的一段是提到了1830年夏天，他爱上了一个姑娘。他写得很晦涩："我眼前突然展现出一个崭新的世界，一个广阔的天地以一种不可抗拒的力量凸现出来。我当时的四行诗歌里就包罗了这个广袤的世界：我瞥见一双棕色的明眸/那里有我的归宿和整个世界/那里有孩童般的安宁与天资/它们的印记在我的脑海里永远不会消失。"后来他很快又提到了这段感情的无疾而终："等待我的是失望。她爱的是别人，后来嫁给他了。只是在许多年以后，我才感觉到，并且也承认，无论是对我还是对她，这都是最好的结局。"关于原因，似乎只是简单的"她爱的是别人"几个字，可是我们可以从另一句话中看出门第和金钱的作怪："我将不再写诗，毕竟，这会有什么前途呢？我要去深造，然后成为一个牧师；我心中只有一个念头，那就是她。"1830年，是安徒生刚刚大学毕业，回到哥本哈根开始从事写作的第二年，当然，我们都知道此时的他正遭受着一连串的失败和无边无际的讥讽，而且，虽然对于安徒生的性格评价一般都是说他骄傲自负，但是问题是他又是个细腻敏感的人，这两种矛盾的性格共存于一个个体，惟一的解释只能是，安徒生的内心是个极为自卑的人，骄傲自负只是用来保护自己的掩饰而已，此时的他内心一定是相当孤独和自卑的。所以，我们可以想象这段故事的主角，不管是社会地位还是心理上的地位都是两个完全不相称的人，就像《海的女儿》的主角是高高在上的王子和落迫的人鱼公主，这段爱情故事的主角一定是光芒四射的公主和怀才不遇的穷酸文人。《海的女儿》的前半段我们看到的是的人鱼公主内心的孤独和对于爱情的憧憬，而25岁的安徒生也一定孤身一人在哥本哈根期待自己的爱情。《海的女儿》的后半段讲的是人鱼公主面对爱人近在咫尺却无法挑明真相的痛苦，或许读到这里的所有读者都会有这样的想法，要是说出来该有多好啊。是啊，说出来多好啊，可是如果巨大的社会地位差异和贫富差异摆在面前的时候，即使口舌俱全又有多少用呢？如果已经知道答案是否定的，那倒不如不说，至少大家都还能保留一份颜面。在《海的女儿》中，我们能够体会到这份欲言又止的痛苦在安徒生的内心留下的伤痕。在这件事发生之后，安徒生就开始了他周游世界的旅程，应该说，这件事间接的促使他后来的功成名就。



那么，在安徒生获得巨大的成功之后，爱神有没有眷顾过这位伟大的作家吗？很遗憾，还是没有。在他自传的后半部分，有一个女人的名字开始频频出现了：燕妮·林德，一只唱歌剧的"瑞典夜莺"。他们保持了终身的友谊，然而，仅止于"友谊"。他们甚至以兄妹相称。他们之间的感情很浓厚。在1847年，安徒生和燕妮在伦敦相遇的时候，是那么的兴奋，那么的快乐，那段日子，她为他唱歌，他为她读童话故事。他们一个要四处游历，一个不得不周游演出，所以他们每一次的相逢几乎都是在不同的地方，总是那么偶然、那么匆匆。但可以肯定，燕妮在安徒生的生命中有着非凡的意义，正如安徒生在自传中写到的那样："因为她，我仿佛更进一步忘了自我，体会到了艺术的神圣，意识到上帝赋予我这个诗人的是怎样的重任。"那么，安徒生有没有尝试追求过燕妮呢？为什么他们走得如此之近但关系还是仅限于友谊呢？这个问题的答案则可以在另外一篇童话《柳树下的梦》中找到，这并非是安徒生的作品中最为出名的，因为过于残酷的结局使这篇童话完全不像一篇童话，在童话中寻找理想中幸福的人不会去喜欢一篇如此现实的东西。

一个叫克努得的男孩和一个叫约翰妮的女孩从小一起长大，非常快乐。小时候他们听过一个关于姜饼的故事：姜饼男孩和姜饼女孩在柜台上呆了很久，发生了爱情，但是谁也不说出口，直到姜饼女孩干裂成了两半。这就是姜饼的故事。后来约翰妮随着爸爸迁居到京城去了，而克努得留在家乡成了鞋匠的学徒，但他一直希望能去哥本哈根寻找约翰妮，终于当他自己成了皮鞋师傅的时候，他去了。约翰妮在首都成了歌唱家。他们的见面很开心，几乎和以前一样。克努得想起了姜饼的故事，决定吸取姜饼们的教训，不让爱情沉默下去。可是，





当他向约翰妮表白，约翰妮却不肯接受，而要他将她永远当作好妹妹看待。约翰妮去了法国，追寻她的成就；克努得开始四处漂泊，治疗心中的忧愁。"他对谁也不提起约翰妮——他只是把自己的忧愁秘密地藏在心里。那两块姜饼的故事对他特别有深刻的意义。现在他懂得了那个姜饼男孩为什么胸口上有一颗苦味的杏仁——他现在自己尝到这苦味了。约翰妮永远是那么温柔和微笑着的，但她只是一块姜饼。"有一天，克努得突然渴望回家，回到童年和约翰妮一起玩耍的那棵大柳树下。他收拾行囊，向久违的家乡走去。可是他没能走到家。在途中的某一棵柳树下，他睡着了，做了个梦，梦里有姜饼人，有他的约翰妮。在这个落雪的夜晚，他冻死在异乡的柳树下。

再结合安徒生的人生经历来看，我们不难明白故事的主角到底是谁，已经功成名就的安徒生已经尝过初恋时候欲言又止的痛苦和教训，这一次他努力尝试去追求自己的幸福，但是命运仍然给了他一个打击。还是那句话，在明知答案是否定的时候，就是口舌俱全也是于事无补的。

但这两个故事都是别人拒绝了安徒生的爱情，并不能解释安徒生所说的他为了自己的艺术追求牺牲了自己的爱情，巴乌斯托夫斯基的《夜行的驿车》里，却有着另外的一个故事。故事大致是说，已经成名的安徒生在一次旅行途中爱上了一位名叫叶心取格维琪奥莉的少妇，但是因为他需要用自己的孤独来支撑自己的艺术追求，在两个人互相走近的最后一步，他放弃了，最后他到叶心取格维琪奥莉的家里企求她的谅解，因为他害怕他那丰富多彩的、多种多样的童话说不定会从此变得黯然无光，并会离开他一去永不复返了，安徒生承认这是他沉重的十字架！在晚祷的钟声中两人互相道别，并此后终生彼此思念。这个故事才是下面这段话背后真正的原因。



这是安徒生在临终前不久对一个年轻的作家说的："我为自己的童话付出了巨大的代价，我甚至可以说是无可估量的代价。为了童话我拒绝了自己的幸福，并且错过了这样的一段时间，那时，尽管想象是怎样有力，如何光辉，它还是应该让位给现实的。"

艺术哲学上有这样一个辩证法——恰如其分的苦难是一位艺术家成材的必要条件。缺乏人生磨难感和坎坷感，缺乏对于焦灼、挣扎、绝望等"高峰体验"的艺术家，其作品必然趋向轻浅平庸。但若苦难过甚，以至于造成对艺术家的"生命不能承受之轻或之重"，也会破坏对艺术家自我价值的实现，毁灭他们的创作原动力。所幸的是，对于安徒生来说，一生中所受的苦难和折磨固然不少，但毕竟事业上有所成，虽然一生孤独，但他却一直有着心灵上的寄托。安徒生是一个虔诚的基督徒，对于上帝的热爱使他有了精神上的寄托，这不难解释为什么《海的女儿》和他的许多童话的结尾都有依返宗教的思想，就像他在传记的最后一页写写道的："我们走近上帝的时候，所有的痛苦和艰辛都将消失，留下的是美丽的东西。我们把她视为冲破乌云的一道彩虹。"

暗恋——青涩的幸福

对于安徒生许多作品的内涵，可能需要在人生的不同阶段才会有深刻的体会，而对于我们这些毕竟不算拥有过多人生经验的年青人来说，也许最有共鸣感的就是这篇《海的女儿》了。因为也许每个人的内心深处，都有过那种欲说还休的暗恋记忆吧。

笔者刚才说过，这篇童话和安徒生早年欲说还休的暗恋经历有着某种程度的联系，当然在他的作品中可以看出这次暗恋的经历对他造成的伤痕有多深，最后他只能用寄托宗教的方式来安慰自己。其实并非只有《海的女儿》的主题是沉默的暗恋，还有一篇《坚定的锡兵》也是同样的主题。

《坚定的锡兵》说的是，一个独腿的锡兵，就这样爱着一个纸姑娘，沉默地、执着地、坚定地，直到生命的终结。也许纸姑娘也是爱他的，也许纸姑娘并不真的爱他，只是把他的爱当作虚荣的点缀，但对于锡兵来说又有什么关系呢？锡兵就是锡兵，坚定的锡兵！这样的爱情最后是必须熔化成一颗悲壮的锡心。懵懂的时候听了这个故事，朦胧间觉得，人与人之间的爱，就应该是这样的：坚定的。

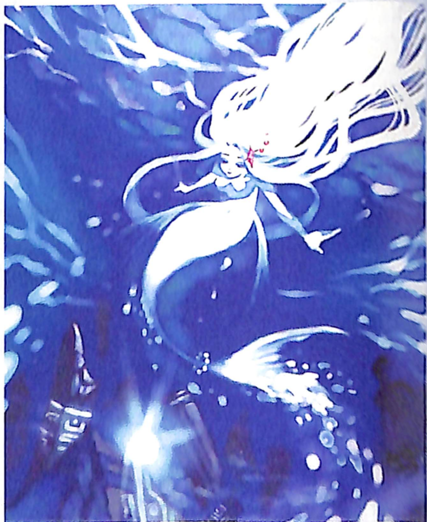
笔者一直认为，《海的女儿》和《坚定的锡兵》是从一阴一阳两个角度来勾勒暗恋的特质，《海的女儿》体现的是暗恋温婉细腻、善解人意、默默等待、自我牺牲的一面，而《坚定的锡兵》则是体现出暗恋那坚贞不移、不求回报的一面，一起刻画出暗恋那特有的美丽。当然或许暗恋的结果有可能是甘美，有可能是苦涩，但笔者并不想做一个巫师去占卜芸芸众生中那些暗恋的人们未来的幸福，笔者只想说，暗恋本身就是美丽的，在这种超脱凡俗的美丽前，它的结果似乎也变得不那么重要了。诚然，暗恋这种单方面的爱情大都以失败而告终，但是一旦你走出暗恋负面效果带来的阴影，很多年后再想起来，你不会不说："哦，我暗恋过，多美啊！"

谨以此文献给那些不计较得失的暗恋过的人们，以及作为天之业云自己青春的祭奠。

沉淀在时间长河中的晶莹宝石

本文是天之业云"游戏人文"系列的第三部作品，前两篇分别是《EVERYONE'S NEVERLAND》和《史莱克和黄威廉》，一直一来我都想对这个计划作一个简单的介绍：

在人类的时间长河中，留下了无数经典和永恒，而游戏作为文化载体的最新形式，本身同时起着继承过去和开拓未来这两种不同的作用，一方面它吸纳以往艺术的精华，一方面他又为将来创造着某种经典。而对于游戏本身，除了其娱乐性之外，很多非常优秀的作品提供了玩家感动和思索的空间。而笔者的目的就是想在这条时间长河中，挖出与游戏相关或者游戏本身创造的晶莹宝石，呈现在读者朋友的面前。当然笔者会做一点筛选，主要是挑选一些有着非凡的意义或者闪现着智慧之光的对象、留下文化思索和底蕴的现象、以及曾经对我们有过深刻影响的角色和游戏，挖掘他们背后深层次的文化内涵。现在已经有了"小飞侠"、"史莱克"、"小美人鱼"，以后可能还会有"变形金刚"、"高达"、"芭比娃娃"、"SNOOPY"、"加菲猫"、"玛丽奥"、"索尼克"、"crono"……当然，能否继续取决于读者们是否喜欢，但我有信心让这个系列越来越精彩，也希望读者们能够喜欢这些作品。



“论美”与“辩日”——从美日游戏之争所引发的思考

文 空忍

游戏的传统与传统的游戏

从广义上来说，游戏是一个很大的概念，大得可以囊括战争、政治、自然界的选择甚至宇宙的运动。但是，我们要将范围缩小，缩小到人类的游戏，缩小到人类电子信息时代的游戏。电子游戏有它的传统吗？当然有，甚至这个传统包含着“做游戏”的传统与“玩游戏”的传统。传统是由游戏的风格格写并沿袭下来，它体现一个民族的思维活力与交流方式。

中国有电子游戏的传统吗？很遗憾，中国没有。如果非要说中国有，那么只能说中国有“借鉴”的传统。日本有游戏传统，美国有游戏传统，但是中国也有游戏的传统——借鉴美日的游戏传统。除此之外，中国比美国和日本还多出一个传统——“玩”游戏的传统。玩游戏的传统难道是中国的专利？美国人和日本人难道没有玩游戏的传统吗？当然有，但是他们仅仅是在“玩游戏”而已，而我们中国玩家的高明之处是在于不仅是“玩游戏”，还可以将“游戏”本身拿出来“玩”。

“玩游戏”与“玩”游戏，将中国玩家与别国玩家区别开来，并逐渐开始形成一种“玩”游戏的传统，且朝着“中国式”的玩法而努力。怎样才算是中国式的“玩”游戏呢？那就是不仅是在玩一个游戏，而且要将这个游戏的概念提出来，与其相对应的游戏类型进行比拼，让大家一起来“玩”，让大家一起来下注，把游戏给“玩”了，这样才愉快有趣。就像斗鸡、斗狗、斗蟋蟀一样，首先有一个人会勇敢地站出来，标榜他的叫“勇者”的日本宠物，其血液如何正统，气势如何彪悍，拥有如何威风的历史。接着，会有另一个人站出来，夸耀他的叫“龙”的美国宠物，其毛色如何纯正，体格如何健壮，拥有怎样的战绩。最后，会有很多的人跑来下注，参与呐喊助威。

这就是中国特色的“新玩法”，不仅是在游戏中玩“勇者”斗“恶龙”的故事，而且要将游戏拿出来进行“勇者”与“龙”的拼斗，这种玩法不得不说是中国的原创。如果说中国“做游戏”有借鉴的传统，那么中国“玩游戏”就是有“斗鸡、斗狗、斗蟋蟀”的传统，而“斗”又是中国传统的游戏方式，这是中国传统游戏观念的延伸，要保留这一传统显然必须将“斗”的风俗继承下来并发扬光大。在这里，我们找到了承接外来游戏传统与本国传统游戏的有效结合点，原创了一种中国特色的新玩法，这是我们玩家对中国游戏本土化的一大贡献。

不管我们赋予游戏以怎样的内涵，不管我们尽多大的努力去挖掘游戏的文化深度，依然要回到一个事实上：游戏的本质是“玩”，不管是“人玩游戏”还是“游戏玩人”，只要玩的意义还在，游戏的本质就依然没有丧失。我们“斗”着“玩游戏”，当然算不得真斗。不管是“文斗”还是“武斗”，斗下来之后，我们基本上都完好无损，游戏也依然故我。尽管说“玩”是可以很认真的，甚至可以是很较真的，但是一般的玩家也只能停留在“玩”的层面——自娱娱人。可是我们的中国超级玩家就是有更高的境界，不仅可以自娱娱人，还能够自烦烦人，可以将玩与观念联系到一起，最后可以上纲上线到“信仰”的问题。“上纲上线”又是中国的一大传统游戏了，不过这个游戏的传统源远流长，可以从秦朝的“焚书坑儒”发展到清朝的“文字狱”。我们创立一系列游戏批斗的术语，比如“垃圾”、“小白”、“土狗”、“LU”……在这个传统的滋养下，我们玩得可确实够累的，倾向喜欢PS2的玩家轻则逃不了“哈日”的嫌疑，重则有沦为“汉奸”的可能；倾向Xbox的玩家轻则被冠以“狭隘的民族主义者”的称号，重则扣上“愤青”的帽子。但这又是中国的游戏传统，从“斗宠物”到“斗人”，我们的玩家大大的拓宽了“玩”的定义，为了“玩”的“信仰”，我们可以奉陪到底，甚至可以舍命陪君子，这是不是就叫“玩命”呢？这种精神恐怕是其他任何地区的玩家都望尘莫及的。在这里，游戏的本质依然没有丧失，依然在“玩”，也正是这种“斗着玩”的中国玩法，让中国玩家总是蒙着一层阴影过活。

中国式的“玩”不仅仅是玩这么简单，“玩”这个字充斥着利害关系。“谁玩谁”也就是说谁利用了谁，谁整治了谁。表面上看起来，我们是在玩游戏，其实是我们的中国特色的玩法决定了我们是在利用游戏。利用日式游戏，我们可以证明自己吸纳某种外来文化的能力，利用美式游戏可以证明我们同样有拒绝某种外来文化的能力。利用PS2，我们可以证明自己研究盲读芯片的技术，利用Xbox，我们可以证明自己DIY的动手能力。利用游戏，我们可以证明自己的新潮观念，可以证明自己的民族立场，可以证明自己的审美品位。其实我们什么也没有证明，我们惟一证明的就是这种“斗着玩”的方式很累，“玩”竟然掺杂了这么多的动机与利害，“玩”得如此的世故与城府，游戏都可以上升为权力斗争的工具，也就是中国玩法的独特之处，这么说我们不仅是一个玩家，潜藏的称呼是我们是“利用家”。我们是利用了，但我们什么都没能好好证明。

表面上看起来，我们是在玩游戏。实际上是游戏在玩我们。表面上是我们在扮演角色，实际上是角色在扮演我们。我们在利用游戏，反过来说是游戏利用了我们，谁玩谁还不一定呢！当代中国正接受着外来文化观念的冲击与洗礼，这是无法回避的现实。不管是日本文化还是美国文化，毋庸置疑都是外来文化，而且摆在我们面前的现实是必须接受它们的某些部分。日本文化是中国古代文化与西方现代文明的杂合体。德国哲学家海德格尔有一个著名的“东西方文化不可调和论”，他认为：东西方语言完全居于不同的家之中。如果要去寻找东方文化之“根”，在日本文化中，我们只能得到表面的形式，东方文化的根源最终脱离不了对中国传统文化的探寻。在这一点上，日本文化的内核已经被美国文化所同化，那么这两种文化在本质上就已经没有区别。因为我们传统文化的断层太深了，这就是我们“斗着玩”所导致的后果，中国文化的“根”还在，但是我们找不着，也没有心思去找，外来文化的强势语言太具有诱惑力了。游戏在利用我们，让我们的观念深陷其中，让我们误以为找到了“文化信仰”的借口，为了捍卫这样一种内心观念的信仰，我们在彼此攻讦之中同样沦为了他人的“斗犬”。谁玩谁？谁笑到最后谁是赢家？但受伤的又是谁？

如果历史是向前发展的话，我们就要正视自己所处的境地，既然日本文化与美国文化并不存在本质上的差异，如果说有差异的话，也只是利益分配上的差异。那么我们在强势语言面前不得不作出判断与选择，我们只是处在两个利益集团之间，作出或此或彼的选择。选择当然没有错，何况是两种本质上相同的文化，但是我们每一个玩家都要问问自己，在选择的过程中，我们获得了多少，又迷失了多少。

日式游戏的滥觞与美式游戏的突起

日式游戏何以在中国取得市场？尽管说这个市场完全是不规范的、畸形的，但仍然是市场。日本是个岛国，资源的限制促使他们很早就开始重视文化输出产业，伴随日本动漫业的发展，日本的游戏产业发展得也比较早。我们可以从一系列游戏主机的发行公司，就可以看出大部分游戏主机都是日本的产物。中国又是与其毗邻的大国，改革开放以来，日本以其动画产业首先对中国的青少年产生了影响。美国则在冷战结束后逐渐意识到游戏将会是未来的重要产业。最近的调查报告显示，很多经济发达国家的人们，已经不再将看电视作为休闲娱乐的主要方式，取而代之的是——游戏。

关于日式游戏对于中国玩家的影响，并不需要多说，PS2的出货量就可以看出端倪。摆在我们玩家面前的是两个事实，Xbox机能强劲是一个必须面对的事实，PS2销量高又是一个不容回避的事实。似乎这是两个不可调和的事实。不要用“存在既是合理”来解释这个现象，这是一个欺骗缺乏逻辑分析能力者的悖论。日式游戏其实是一个很模糊的概念，如果说日本人制作的游戏就是日式游戏，那么Tecmo制作的“《死或生》系列”、《忍者龙剑传》就可以被划入其中，但实际上这两个游戏是很倾向欧美风格的。如果说美国人制作的游戏就是美国游戏，那么EA在PC上推出的《幕府将军》却是一个有着强烈和风气息的游戏作品。即使是PS2上的所谓经典之作“《FF》系列”与“《鬼泣》系列”等等作品，其中更多的是西方文化的影子，从游戏人设的“黄发碧眼”到

西方式的命名习惯，从人物"窄衣文化"的服装造型到"哥特式"场景的描绘，从"技术文明"的美感表现到"救世英雄"的剧情安排，展现的无不是日本人的西方情结。即使有所谓的和风概念，也是建立在西方式的解读方式上。举个例子，比如，大家都知道日本电影大师黑泽明是以一系列浓郁的和风系列作品享誉世界影坛的，但他的日本风格的影片是建立在西方话语的本位上来对东方元素进行调和的产物。因为纯粹的东方艺术形式不仅是西方人要费解，连现代的日本人自己都会看不懂。归根结底，日本现代文明是美国文化的一个变体，从这个意义上来说，日本人已经不是原来意义上的东方人，当然我们也在面临着西化的潮流，说得动听一点，就是所谓国际化潮流。

日式游戏或美式游戏的概念不能由制作人员的身分属性来下结论。就像游戏主机的配件制作可以是在中国，但决不意味着它是中国的产物，而《分裂细胞》可以是上海育碧制作的，但并不是中国的游戏。美日游戏之争对立的焦点无外乎是游戏画面的评判与游戏方式的取向之争。但可以肯定的一点是，日式游戏在中国乃至世界的滥觞是一个不争的事实，这是"日本文化输出"多年经营的成果，日本的卡通动漫业影响甚至征服了一代中国的青少年，正是因为日本文化输出的成功，才有中国的"哈日"现象。国家的文化策略不得不说是一种国家意志的体现，游戏产业作为当代文化影响的一个重要部分，它的渗透力随着时代的发展越来越得到凸显。美国作为当今全球霸主，在这个方面的发展当然不会甘于人后，但在游戏产业的发展上无疑要比日本滞后一些。美国游戏业的发展不仅是对一个未来市场的角逐，还是一个文化策略的调整，微软目前甘心在Xbox上赔钱，其中有着国家意志的支撑作用。美国游戏业的崛起，实质上是美国与日本在"文化渗透力"上的叫板。成败自有定数，我们中国玩家大可不必搀和进去，坐山观虎斗不失为一种明智之举。

中国当前的发展现状，在经济领域与日本可以说是合作密切，在政治领域可以说是极其冷淡。所以，才会有中国当今的奇怪现象，一方面日本文化影响极为广泛，一方面民族情绪极为激进。但是，作为"哈日族"应该是一个有立场的"哈日族"，因为日本人并不需要哈自己，"哈日"的前提就已经决定了我们的立场——一个中国人。游戏玩家应该明白"师夷长技以制夷"，是玩好游戏的法门，游戏交流的意义也在于此。我们应该敬重那些为"中日友好"而不懈努力的人，但我们应该鄙夷那些丧失民族尊严的妥协行为。作为一个"愤青"应该是一个"理性的愤青"，一个游戏玩家应该明白一个世界的游戏规则——"没有永远的敌人，也没有永远的朋友，只有永远的利益"。我们应该明白"内圣外王"之道。

法国结构主义哲学家列维·施特劳斯说："一个民族的文化只有在交流中才得以自养，但如果这个民族在交流中没有某种抵抗的话，那么它也就失去了他可供交流的东西。"我们不畏惧日本文化，也不排斥美国文化，甚至相反，我们有能力敞开胸怀来选择并接受它们优良的一面，但决不意味着我们会拜倒在它们的脚下，看重自己所站的位置，因为抵抗的力量源自于我们脚下的土地。

玩家的立场

我们应该知道，一个玩家在选择购买某种类型的主机之前，应该先解决是否买主机的问题。如果不能购买，那么选择购买PS2、NGC或者Xbox都顿时失去了前提。不能购买的原因可以是很多，但归结起来也就是经济的问题和观念的问题，经济问题还是一个相对次要的原因，真正阻碍我们购买主机的重要原因其实是观念的问题。同样，我们选择玩哪一种类型的游戏，其建立的前提是"能不能玩游戏"。如果不能玩，那么我们关于游戏的争论立时也失去了前提。

我们获得了这个前提吗？回答是我们中国玩家还没有获得合法的游戏权利。我们还没有争论的前提，也没有争论的条件。虽然说行货PS2在中国已经开始销售，但是我们可以看到这个商业行为的开展似乎低调了些，软件的发行也有很多象征性的意味。而其他主机又有哪一个是大陆行货？这不是经济的问题，不是我们中国人缺乏购买力的问题，而是整体观念的问题。缺乏规范化的软件管理市场固然是一个原因，但更重要的原因是很多人对于"电子海洛因"观念的"余毒"未退。摆在我们玩家面前的不是PS2与Xbox的对立，不是日式游戏与美式游戏的对立，而是"玩家"与"鄙玩家"之间的对立。真正可怕的不是玩家们自身的攻讦，而是来自"鄙玩家群"的攻讦。因为我们要相信一个接触过并用心去理解过一个游戏的玩家，不管这个游戏是什么类型的游戏，如果他曾经拥有过一份感动，他就能够理解游戏所带来的魅力。每一个玩家都曾经拥有过那样一份感动，这是玩家之间可以相互认同，而又是电子游戏的"鄙玩家"所不能理解的。

每个玩家都肩负着一个相同的社会属性，都扮演了一个相同的社会角色，一个"玩游戏的角色"，一个"游戏人"的角色。这个角色在"鄙玩家"看来是一群"中毒的人"，是一个"玩物丧志"的群类，是一群丧失进取心的族类，是一群浪费时间与生命的无聊的人。而"鄙玩家"们坚信不移地认为，他们生命中的每一分每一秒都是在有意义中度过的，他们的进取心就表现在成天醉心于名利追逐，每日沉浸于勾心斗角。在他们的观念当中，游戏是低龄的小儿科，是小孩子的玩物，他们认为的有趣的游戏无外乎风花雪月、追名逐利。他们似乎很充实，但是他们丢弃了一样东西，他们丢失了"玩"，游戏作为"玩"的最重要的意义在于，它保留了被现实深埋的"天真"。如果我们的玩家丧失了这一点，"玩"游戏都要附带这么多的功利与心机，那就丧失了作为一个"玩家"所应持守的根本品性。

"鄙玩家群"是一个强大而顽固的势力，他们是话语权的掌控者，他们对玩家的攻讦不仅是在语言上展开的，而是用他们的实际行动与措施来遏制游戏，他们最希望看到的是玩家之间所爆发的恶性事件，借助这些事件他们可以找出千百个理由来干涉玩家游戏的自由，可以设定千百个"莫须有"的罪名来剥夺玩家游戏的权利。

游戏是人天赋的权利，是生存竞争的自然界所给予生物的一种特殊补偿。游戏的历史甚至要早于人类的产生，几乎所有动物都有"游戏"的天分，"鹰击长空，鱼翔潜底"便是写照。电子游戏是一种艺术，是西方文艺复兴"空间观念"发展的最终产物。电子游戏也是一种技术进步的象征，而技术发展是人类进步的象征，游戏产业的兴盛是不可阻挡的历史发展潮流。很显然，作为一个中国玩家，当务之急并不在于所谓的美日游戏之争上，而是应该致力于改变大众的游戏观念，用自己的能力去证明游戏对于人生的积极、正面的影响，珍惜宝贵的青春年华，合理地安排好自己的时间，适度游戏，把更多的精力投入到自己崇尚的事业中去，中国的游戏业才会在这样的环境中真正发展起来。

在《战国策》邹忌讽齐王纳谏中，邹忌通过反复追问："吾孰与徐公美"，来论证"内圣外王"的道理。诚然，游戏批评是必不可少的，但是我们每个人在发言之前还请多多反观自省，自己到底"美"在什么地方？不要再无谓地反复重演"两小儿辩日"的笑话。只要我们每个玩家在自己的"修身"功夫上到"家"了，相信一定会有"平天下"的一天。

一张D版盘的自白

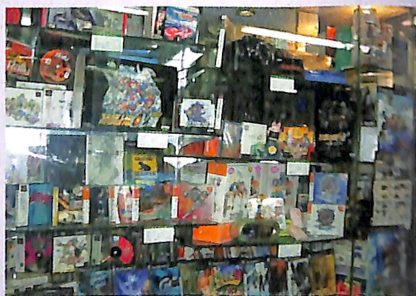
文 BZ2

我是一张光盘，当我被压出的时候我并不知道我是什么，当我在电视中见到我的同伴时我才知道自己是一张光盘。我沾沾自喜于自己是一个高科技的产品，因为那时一个很高的帽子，带起来很舒服。

但是我渐渐的发现在我们之间也是要分为三六九等的，而我恰恰是那最低的一等，一张非法的盗版盘。我开始羞于提及我的身世，因为那是一种耻辱。

于是乎，我便带着这种耻辱开始了我的生活。

我被压出来后，被上便刻上了字和画，然后便和我的孪生兄弟一起装了袋子中，我希望就在这袋子中结束我的一生，但怎知我竟堂而皇之地被摆在了货架上。我不知我这么一张盗版盘是如何合法地被摆出来的，但这毕竟是一个实现自我价值的绝好机会，我不想错过。



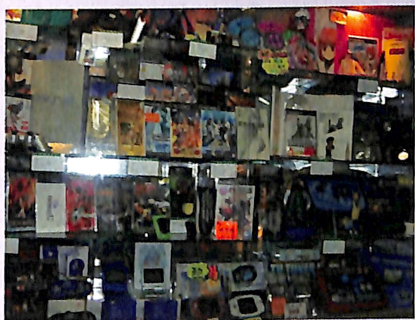
就这样放在我上边的朋友一



一个一个地走了，我也与我身边的光盘交上了朋友。我认识的第一张光盘是一张正版的PS2光盘，据他说他是从日本被拐卖来的，他本应是一张合法的游戏软件，但现在他又有了一个新名字——"水货"。

这名字明显带有一种歧视的意思，虽然我的这个朋友总是满嘴的大阪音，但他人还是很好的。从他那我知道了我是一张PS的游戏光盘，我里面装的游戏在日本是很畅销的，这时我又骄傲于我那高贵的内涵，忘记了自己低贱的出身。好人终究不能常在，没多久他便被人买走了，价格是560元——我的112倍！在临出售的时候，他才告诉我他的真名——实况足球5。虽然这名字很绕口，但我却一直记得我的那个日本朋友——老5。

这已经是第5天了，我仍旧躺在袋子中，我的上边只有2个人了，相信不久我便会被人买走，我真正的内涵很快会被人了解，这使我激动万分。为了使我的生活不至于太无聊，我又认识了一个新朋友，一只破旧不堪的PS手柄，他是被他的主人丢到店里的。在他那里我知道了很多的恐怖的事情，例如，有的光盘的寿命只有5分钟，他的主人所要做的就是把他放进机器中，看完开头动画，然后那张光盘的寿命就结束了。如果他的命好，也许不知那天会被重新拿出来做个茶杯垫什么的。他所说得令我恐慌，因为我不想就这样结束我的生命，我曾听老5说，在日本人们一款游戏是要玩很长时间的，为什么在这里却不一样呢？这使我百思不得其解。



手柄还告诉了我一些其他的事情，我们是不在安居照顾的范畴之内的，所以我们一般是被放在露天的，由于我们是D版所以我们没有自己的私宅，如果运气好也许可以分到一间单身宿舍。

我终于被人买走了，带着一种忐忑不安的心情，我不知道等着我的是什么，我有生以来第一次感到了迷惘。

买走我的是一个年轻人，这使我十分担心，我害怕他是一个浮躁的青年，如果是那样我将在一个漆黑的CD包中度过我的一生。但是恐惧很快便被新鲜感所代替，我进入了一个新的环境，这里的一切都对我充满了吸引力，这里将是我永远的家。

家是一个温馨的地方，它使我很有一种归宿感。我希望我能永远都呆在这里，说实话我很爱我的家。

在家中我第一次见到了PS，第一次有人对我进行了了解，但是说实话对于了解的过程我是十分的不满。这主要是对于我这载体没有进行足够的照顾，以至于我在机器中晕眩得想吐，我不知道为什么人们要这样设计，但很明显，他们没有给与我们足够的尊重。但我又想也许这就是盗版的命，我不由得羡慕起老5来，他也许不用在机器中这样乱转吧。

我一直担心于我的寿命问题，但我的寿命确实要比那只PS手柄说的长，可以说要长很多，10分钟，5分钟的一倍！这要感谢我的开场动画比较长，我这才明白老5的话，我是一款畅销的游戏。接下来的事情就比较简单了，我从机器中被拿出来，丢到了一边，但是主人的一句话是我丧失了活下去的力量。

"这游戏就这么回事。"

我生命的全部只值这一句话，这使我对于自身的价值产生了极大的怀疑。我是一个没用的东西吗？这个问题一直困扰着我，老5不是说我是一个很好的游戏吗？我静静地躺在CD包中，和与我有着相同命运的几十个伙伴们。他们像我一样躺在那里，像一具具死尸，我没有得到任何安慰。说实话，我没有权利要求他们什么，因为他们与我一样真正的生命只有几分钟。

渐渐的，我们熟识了，也许因为我们有着相同的遭遇，所以我们有着共同的语言。从他们那里我知道了这个CD包的老大是一个叫做"实况足球2000"的家伙。我很高兴能在这里遇见老5的兄弟，尽管我不知道他俩谁大。2000之所以是这CD包的老大，是因为主人对他最好，与他相处的时间最长。这是我们十分嫉妒的，但同时我也为他要在机器中转那么长时间而感到十分的同情。

我曾经主动的向2000示好，也告诉了他老5是我的朋友，但是他却从不理我。为什么兄弟之间有这么大的差别呢？虽然我嘴上不说，但是我的心里明白，他是一张盗版盘，素质当然没有正版的老5强。想到这里我也很是难过，我也是一张盗版盘。但是我发誓绝对不像他一样对待朋友。

然而2000并不是没有朋友，他与那几款主人喜欢的游戏总是聊得很投机，以人类划分等级的方法，他们是中产阶级，而我们是无产阶级，我们之间是没有共同语言的。但是我不相信我们之间是有差异的。

日子一点一天的过去，这段时间对我来说是极为漫长的，我整天呆在黑漆漆的房间中，无所事事，即使是最忙的时候，也不过是和其他的几张盗版盘聊聊天。而聊天的主要内容也不过是这几天又来了几张倒霉蛋，或是那些得宠的游戏又在机器中转了多长时间。我渐渐的厌倦了我的生活，甚至开始怀疑起我存在的意义。

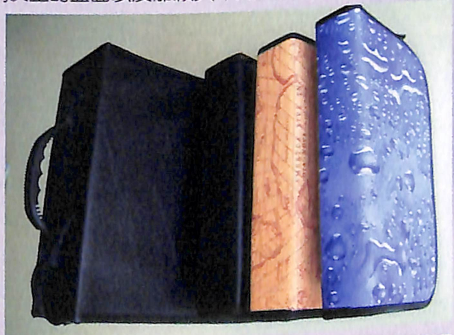
一张盗版游戏的命运就是如此吗？我不停地问自己，我很是怀疑，人们制造我们的用意，直接把我们做成茶杯垫不是更简单一点吗？

从那以后我开始反抗我的生活，我不与其他游戏交谈，甚至就连主人把我放进机器中，我也不肯让机器读出半点数据。这时的我很羡慕其他的任何一件物品，因为他们的存在都是有价值的，而我失去了作为游戏的价值，那么我就什么都不是。现在的我宁愿去做一个茶杯垫，而不是整天躺在CD包中的一张塑料片。

也许是上天的眷顾，我并没有在这黑暗的牢笼中呆一辈子，我被送给了别人，但是在我的心中早已没有了希望，这对我来说只是换了一个监狱罢了。

我随我的新主人来到了我的新家，但是我却没有一点高兴的意思，而且我还决定第一次就不读盘。因为我不想与没有耐性的人有任何关系，即便他是我的主人。

我又一次被放在机器中，但是我可以很轻松地控制我的数据是否能被读出，我甚至没有让他看到开头动画。他试了几次都没有成功，我以为他会放弃，但出乎我意料的是他并没有放弃。我被轻轻的从机器中拿出来，他用的那张镜头纸我至今都记得，我那沾满灰尘的盘面以及那颗久不见天日的心都被他擦得异常干净。



我有些感动了，于是我下了一个我一生中最正确的决定。我在机器中不停的旋转，压抑在身体中的数据仿佛一下子都爆发了出来，我知道有人确实需要我。在以后的一个月中我们就像是一对最好的朋友，他如痴如醉地了解我的一切，而我也深深地陶醉在这一圈又一圈的旋转中。在这个家我感觉不到我是一个身分低贱的非法出版物，我真真切切地感觉到我是一张制作非常成功的游戏软件，我为我的这一身分感到十分的自豪，也为我能够为他人带来快乐而由衷的快乐。

诚然，我是一个盗版软件，但是我实现了我最初的愿望，那就是让人了解我。我与主人相处了很长一段时间，我们彼此之间相互尊重，当我看到他那因为胜利而喜悦的面庞时我也为他而欢呼，当我看到他深深沉醉游戏之中时我也飘忽其中。说真的，自从我来到这个世界，我从没有这样的满足过。可以这么说，我很爱我的主人。

其实我的主人的游戏并没有先前的那个人多，但是在于其他游戏聊天时我明白了，只有懂得欣赏游戏的人，才是拥有游戏最多的人，才是最富有的人。

我很幸运找到了一个好的归宿，但是我希望我可以再被他送给别人，这样就有更多的人可以了解一个经典的游戏，同时，我也可以告诉更多的同伴，我们并不是一张塑料片或是一个茶杯垫这么简单，我要自豪地告诉他们我们也是一个游戏。

文 天丛云剑

往事知多少——《封神演义》的春花秋月



可能二十年后依然经典的只有《西游记》，那些美美的妖精公主女皇村姑和悟空八戒惟妙惟肖的神态都叫我们难忘，虽然现在也为《最游记》里的GGDD们没心没肺，还是会在假日里第N遍看六小龄童上窜下跳以及蹩脚的特技镜头。相比之下，《封神榜》的含金量就没那么高——不是指那个恶俗的动画，而是指同样的真人版。

暑假，偶然发现某卫星电视重播《封神榜》，断断续续看了一些。当初也每天守着看电视台放一两集，一共三十几集的片子感觉放了半个世纪那么长。虽然美的只有妲己一个妖怪，其他妖怪要么是穿着紧身衣跳舞的小丑，要么化妆成千奇百怪的样子看不清原来的长相。周军阵营一个个都是英雄主义，善良神情；商军阵营则是牛鬼蛇神，一看就知道是反面角色，一脸横肉或者面目狰狞，“姿色”稍好的后来投靠了周军这边（土行孙除外）……

当舶来的《封神演义》占领中国市场，比我们年轻一代的孩子们还会记得这部古典名著真正的情节么？当然，此处我们不是为了批判孰是孰非。看《三国》掉眼泪，替古人担忧，我们只需遥看那些往日的春花秋月，祭奠传承了千年的梦境。

师徒 Ⅰ.元始天尊＆太公望

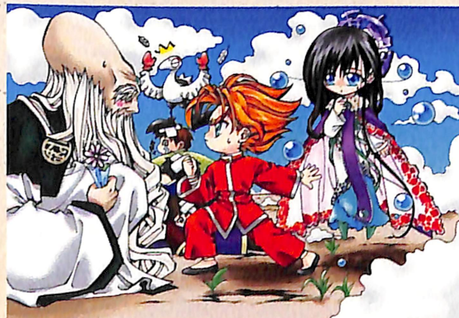
犹豫了一下才敢下笔，两位貌合神离，实际联系异常紧密的一对完全不像师徒的师徒组合，堪称《封神》中变态师徒的典范。

最初，全世界的人们都被元始天尊认真的神情（当然是因为看不到他的眼睛）所蒙骗，以为整个以搞笑为主恶搞为辅的封神计划的目标自然而然是万恶之首——苏妲己，怎么会料到遮遮掩掩了23本单行本竟然是毁灭邪恶外星人女娲称霸地球野心的爱与正义大作战！（忍不住汗……-______-b）

曾在冥冥被告知是“元始天尊”，也许自那一刻起，生命的轨迹就在按照那人策划的方向前进，如果没意识到，不啻为一种快乐；可一旦意识到，就全部是煎熬。所以在遇到羌族遗孤时，又一次看到命运。一提到命运，似乎一切变得很悬乎。那时候，太公望还不知道这个头发稀疏胡子拉茬的老人是以什么样的眼光看待自己，改变命运的责任，保护未来的重担都和他懒散散的性子无关。可那时，他就有了成为救世主的理由，无论本人是否愿意，这可否也可看作命运的一部分？

站在羌族部落的残骸中，垂死的村民没有怨天恨地，只是悲叹自己命运不济，年幼的吕后心中一定激荡着悲愤。他从来没有闭上眼睛去记录关闭心门去聆听，那些需要活下去的的人，那些渴望活下去的声音，虽然他一再坚持自己的弱小和单薄，所谓理想也只是想让更多人活下去，至少有活下去的意义。

故事最初，我们很难看出这对老顽童式的师徒确有肩负整部作品热销的实力，到底是身藏不露还是吉人自有天相？或者一切不过就是被命运之神操控的游戏。正义一方在关键时刻就算没有天助也有作者的鼎力相助，必定逢凶化吉。慢慢我们知道主角没有一点身世背景作陪衬在这年头显然是混不下去的，只是，是什么让元始天尊成为元始天尊了呢？哪天他猛然惊醒，这是执行封神计划的最佳时机，好像银行劫匪会在之前经过反复计算……



也许第一眼对视，他们就彼此看到宿命，时间地点人物都已决定。而在艰难的征途上，没什么比淡然更加适合太公望，于是在笑闹和不断地斗嘴里宿命显得轻如鸿毛，撇开曾经身前身后的所有经历，化作红尘中一粒沙，滚落，而后消失，不留痕迹。

师徒 Ⅱ.玉鼎真人＆杨戬

封神中最悲情的师徒档首推玉鼎真人和杨戬，这一点毋庸质疑。



玉鼎真人的潇洒出场和黯然退场让我们知道红颜薄命并非仅指女人。在见到他之前就预料到一双淡淡忧郁的眼睛——不该是属于仙人的东西，和十二仙85%的变态率成反比——所以，他一出场，我们就猜到了有这样眼睛的人会被作者无情牺牲，那样的眼睛会是第一个冲在阵前抵挡枪林弹雨的英雄，会死得煽情而悲壮。

事实，果不其然。

在仙界大战开幕之后我们才知道酷爱变身成妖姬妲己的杨戬不只有实力，还具备了作为偶像人物的悲惨童年。当懵懂的孩子哭泣着，是不善笑的师傅笑着安慰；得知自己妖怪身分的时候，是爱的感觉支撑着可以笑对友人……遇到太公望之前，冰封的心里惟有一点光，温柔而甜美，不管之前之后都没有单纯把他当作师傅看待，内心光影交替间，应该是父亲的音容笑貌——就算通天教主不爱自己，至少还有师傅的手传递温暖，想去相信。

红水阵极酸的味道里，玉鼎真人用身体护着杨戬，“我想起来呢，我记得你婴孩时，我也曾像这样抱着你在雨中走……不让你被雨沾湿不让你着凉……你长大了呢，杨戬！”酸楚的雨水，酸涩的话语，已经分不清是辛酸还是心酸。或许是预感到就要末路，或许是预感到从此永别，或许他真的不知用什么话去鼓舞眼前回到婴孩时代表情的杨戬——做师傅原来如此不易：武侠书中是把毕生功力传给后辈的无私；言情戏里是眼看爱徒跟着自己仇人私奔的肝肠寸断——最难的是肝肠断了也狠不下心真去恨；事情摆到玉鼎真人面前，没有犹豫没有选择，只有一条路和一个答案，仿佛生来就为了替杨戬挡下那些风雨。我们看不出更多暧昧了，热腾腾的作料吃了不少，味道都差不多，只要在该感动时还能感动就足够了吧？

十二仙和太公望，师出同门，没几个正经，却都在最后自我牺牲的漩涡里流露作为师傅的柔情，未必似水，却会伤心。是因为相信太公望能在他们身后把更重的担子扛下来，是因为知道徒儿们已经长大，那些没来得及后悔，只有些留恋

的脸，是明白这次分别后没有下次再见。终于，还是要笑着离开。

师徒 III.云中子＆雷震子 VS 太乙真人＆哪吒

不是想在师徒的部分留一点搞笑的内容来迎合《封神》的主要基调才想到这两对活宝组合，说起来，这不就是所谓的欢喜冤家么？

试想两个足够BT的师傅如果长得像徐娘半老或云霄三姐妹翻版的话谁还笑得出来（啊……别打我）？因为对得起观众，所以他们变态，他们乱来，他们任性，他们折磨自己徒儿时我们在笑而不是怒目相向——这说明皮囊虽臭，但至关重要。

也许早就预料云中子和太乙真人的人气永远不会超过两个徒弟，一个热血楞头青，一个爆酷炸药筒，所以藤崎龙会在作品里让他们夸张发挥——医学怪人，科学疯子，想到两个字：般配。

造成李靖父子反目的罪魁祸首太乙，真是很可恶。可当初若不是他把“灵珠”放入李夫人待产三年的体内，那个没有生命迹象的肉团不会蹦出带着宝贝出生的孩子哪吒。这样李靖夫妇只有两个听话乖巧的好儿子，金吒和木吒，故事改



写……如此而已。之后的遭遇，从无知的横冲直撞，到体会内心的感情和需要，经历艰难，是试炼。哪吒总是没有表情，不哭不笑，他没有疼痛好像一个人造人。当然，我们看过太多关于非人类的故事，他们常常有着比人类更温柔善良的心。

雷震子一直像个孩子，在他眼里从来看不到迷惘畏惧退缩——想不到那样诡异的师傅竟然还能培养出这么正常火热的孩子，可谓奇迹。从被骗吃下果子开始，我们看着黑黑瘦瘦的雷震子像个拼装玩具一样被加到六只翅膀，怀疑那段时间云中子在翻看《圣经》之类的作品——那个果子可不是恶魔果实，绝对是违禁的人体科学实验——然后，云中子在一边得意地狞笑。

如果没有这两对活宝师徒，封神路上会更多艰辛缺不少笑料，秉承革命乐观主义精神有理由把他们发扬光大。所以，云中子得以苟活，而最幸运的太乙真人，身为十二仙也没有在仙界大战中殒命——呵呵，当然，轻松一下，我只是玩笑。

君臣 I.姬昌、姬发＆太公望

记得真人版里的姬发长一张大饼脸，一点不俊秀一点不英武一点没灵气，仅仅因为他是姬昌的儿子就可以名正言顺地当皇帝么？不服气。对姬昌倒有点印象，一个慈祥的耄耋老人，符合忠诚明君的标准形象。



从小就知道“姜太公钓鱼愿者上钩”，最初是死背，而后羡慕仙风道骨的潇洒，后来则开始置疑——就天天在河边钓鱼也能钓上未来的一国之君，这样好运的事真的存在过么？到了藤崎龙迅速窜红的时代，我们相信姜太望就算天天在河边睡觉也能被姬昌发现的，这不是奇迹，是神迹！绝对无人动摇。

印象中姬昌没做什么特别的事情，到了姬发执政的时候也没变化，文王、武王两代明君到了《封神》里完全成了人类代表，没多大作用，不过这本来就是神话历史——神说的话，肯定难找根据和出处了，适当忽略之……

与其说姬昌姬发和太公望是君臣关系，倒不如说是盟友。一方代表普通人类，一方则是神仙鬼怪，两者本着互惠互利的原则，一者为百姓谋幸福而欲推翻腐朽的殷商，一则为了彻底铲除世界被邪恶外星人暗中控制的阴谋（什么？一开始不是的？那至少也是为了从此让神仙和人类划清界限，整顿人界和仙界秩序吧？）。

那些遗传了远古始祖（实在不想承认我们的老祖宗是外星生物啊）特殊能力的人们也许应该像那些偶然发现地球的外来者一样，悄声无息地退出由人类管理的蓝色星球——尽管在老子的梦中，未来朝代更替，各国地域不断变化，也会被战争饥荒、沙漠化所威胁，也许把地球完全交给被各种欲望驾御的人类并不是最明智的选择。但和千万年前宁可和大地融合一体的始祖们相比，退出并不是一种牺牲而只是真正仙风道骨地观望吧？



国内神话传说中，仙人都比较冷酷，动情更是为天理所不容，因而不喜欢和人类有多少牵扯。可是害怕寂寞的仙人们又不甘寂寞地创造了寂寞的人类，徒增更多的寂寞。《封神》中的姬昌并不像原著描述，并未表现出治国之道，这本来也不是作者初衷，他是一个贤者，一个有足够智慧在命运的潮上涨时看到机会的人。而姬发，不管他是刘阿斗还是李后主，将来的路还长。

只是，姜太望，在一切尘风过后，又会去往何出呢？

君臣 II.纣王＆闻仲

我们盼着在闻仲和朱氏之间能有什么暧昧——虽然这个女人一点不美艳，是比较标准的男人婆。显然《封神》里的男人审美观比较特别，没能盼来他们的暧昧倒盼到了她成了王后——之后我们依然期待看到闻仲发飙，然后发誓要一辈子效忠殷商，好歹为了所爱的女人。事实往往是令我们失望的，没看到他的发飙（不知道独自跑到深山自虐算不算发飙？理由太庸俗了，竟然是缺少了人生目标，作者确定没玩什么猫腻吗？），就看到了朱氏惨死羌族刀下。

原来从来就没有暧昧，人家是兄弟情谊，是临终嘱托，兜了那么大一圈子就为了说明闻仲的死不回头是有历史原因的。原因很赚眼泪，谁让闻仲从小就又酷又有型，极符合一部分MM的口味呢？



一直觉得在闻仲眼里纣王就该是乖乖牌或者马戏团里动物明星——闻太师当然不是出于虐待“动物”的心理才严加管教，望其成龙成凤，而是内心“我是看着他们长大”的心理作祟吧？

两人从不曾是君臣，虽然也用敬语也会行礼，处处表现的却是高于纣王的威严——这是闻太师，谨言慎行，暗中决定了商王朝百年基业的行进。不是电视剧里处心积虑夺取王位的公卿或王爷用显然不可行的方式一点点把皇帝的地位鲸吞蚕食。他始终站在王座之后的阴影里，观察着可能对纣王造成威胁的一切——忽然又是溺爱孩子的父亲。

在多重身分的转化和统一中，自然变换着自己的角色，用了相同的表情表现不同的感情，这样的闻仲当然是不能忍受妲己用宝贝控制纣王的，这样的闻仲当然是有足够自信一次两次三次

把狐狸精赶出朝歌的，这样的闻仲却没有看到更远的地方更多的东西……最终仿佛成了王天君的一枚重要棋子——是颠覆商朝的棋子啊，那时用全部决心和昆仑山决一死战的闻仲有分毫地察觉么？或者他已经忘记了自我中心地判断之外的思考模式——仙人就不应该介入人类的事务，就算不用到自己的能力也不应该吧？

历史的道标没有再一次指向闻仲。这个总在人们意想不到的地方创造人类刻苦的奇迹的男人——其实仍很怀疑，用刻苦足以形容如此理想化的他吗？是败在命运的脚下了吧？所谓执念，是一种思想，在闻仲的历史里，思想却没能变成现实。

有点落寂，却不需要惋惜。他的化魂，为的也是自己的坚持。收起一点狼狈，仍然是那个坐怀不乱的太师："纣王陛下……"鞠躬退场……最后的演出，也有王者的辉煌。

挚友 I.普贤真人&太公望



他们曾经一起偷偷溜下人间钓鱼——自然，垂钓的是阿望，普贤作为十二仙中的优等生不会主动溜下界，只是被阿望拉着一起做"坏事"而已，那些云淡风轻的记忆，和年少同伴的玩笑一样单纯，无关神仙或者凡人。只是对话略显严肃。

"你实在是一个彻底的和平主义者。"

"阿望，其实你不也是一样吗？"

"不过……迟早有一天你一定会投身于战斗之中，我可以感觉到你内心深处有一柄闪闪发光的利刃。到时候我一定会站在你的身边，因为我至少有能力助你一臂之力……"

似乎那些血淋淋的预言最后都成为真相，除了主角不会在完成任务之前挂掉和最终大BOSS被无名的配角干掉之外，美型的GG或酷酷的大姐从没能逃过作者假借他人之口说出的不祥预言。当初那么淡然讨论战斗生死之类话题的兄弟，最后不是反目就是真的一个为另一个赴死。所以，阿望"当时一个念头就从我的脑海闪过……不论有任何理由，普贤都是惟一一个与死无缘的人"，读者比谁都清楚，清秀得和诸熏有双胞胎脸孔的普贤会有和诸熏一样的命运——他也曾和真治那么惺惺相惜，最终却在《欢乐颂》的背景音乐下香消玉损。

大概真正从阿望嬉皮笑脸的表情后面看到他艰辛的人就是普贤吧。因此才会安然微笑着站在他身后无可奈何地包容他时不时的任性——在所有同人女的眼中这绝对爱情衍生出的爱情，而在热血男儿眼中可能是矫情的友谊。不管矫情于否，最后普贤和阿望背对背分离，他依然安然、依然无可奈何，是奈何不了不得不分别的疼痛吧，那些相伴的记忆是否就随生命消逝？

"要实现某个目标，就多少会付出牺牲；目标越大，牺牲的代价也就越大。不过，我们决不是无谓地放弃生命。这是我们自己决定的事情，既不需要同情也不需要怜悯。只要有人为此感到悲伤，我们就心满意足了……"

相同的话很多人说过，听来也并不新鲜，终究是很煽情。但是消失于普贤渐行渐远的背影里的声音，却仍然让我们悲伤，虽然阿望没有哭，没有表情的他只是没有时间悲伤吧。

挚友 II.闻仲&黄飞虎

已经记不清在原著中武成王是否以身殉国，但是闻太师的死倒还悲壮。只是这种悲壮也在几年后变成一点淡然的印象几乎没了痕迹——那时在期待着殷商的灭亡，同时感觉没花什么力气，就到处给人陪不是的姜老头实在不争气。

进行到《封神演义》，一切都不同。

黄飞虎绝对不是美型的角色，闻仲单单拿出来看也不过是眼神比较酷而已，两个中年老男人（说起来，闻仲已经几百岁，何只老男人，古董级啊）惺惺相惜，想象起来会觉得矫情得可笑。然而放到作品中忽然生出一种情谊和信念的苦痛，苦痛到两个坚强的人，会感到受不住重压。

第一次看不苟言笑的闻仲嘴角一瞥，算是微笑吧？两人视线相交，一切尽在不言中——大概男人之间本来就不需要用太多语言表达，一个眼神一个动作，足已。虽然闻仲一脸奔波的沧桑，

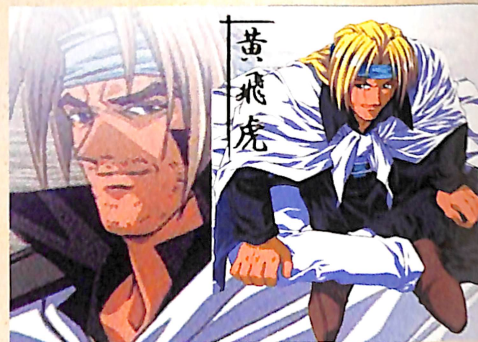


那一声"你有点老了，飞虎！"该是带着嘶哑和隐藏起来的关心；手掌相击，黄飞虎的表情化解了一切独自承担的压力："是呀，主要是泼妇当政呀"，戏噱一段安慰的担忧——是的，那时假装不去在意他们注定的反目。因为，之后武成王过五关的传奇传唱千年，我们都知道越深的羁绊会造成越深的伤害。其实谁都不可不想不能真的根诳……

再会是红水阵雾蒙蒙的酸气里，容貌神色依旧，人却不再。曾经真实地以为互相是信念的支柱和盟友，在长久的孤独中，找到了一线希望。当肉体在酸雨下被缓缓腐蚀，发现原来灵魂早已不完整，拼不成一张圆满的商朝疆图——"我和你的殷商早已不复存在了……"

黄飞虎用一个完整的生命完整了一段情谊，它始终无法用语言表达，它始终被藏在只有对方看得见的角落——原来，他们真的从来没忽略彼此。

"我想取回的并不是殷商……而是飞虎所在



的那个曾经存在过的殷商……我一直相信逝去的一切能够重现……"

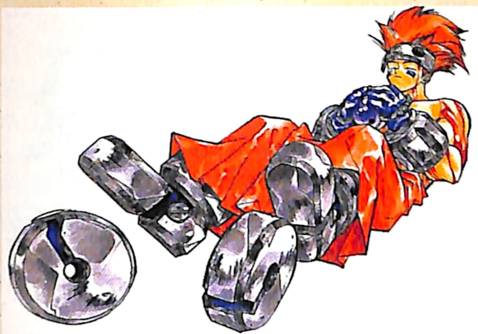
没有什么人为的东西能保证千年不被怀疑不变不动不摇，人本身脆弱敏感渺小……我们活得下去，因为相信有谁给我们扶持，那种温暖，就算曾经留在手心，也永世不会淡忘。

挚友 III.黄天祥&哪吒

什么时候天祥和哪吒成为挚友了呢？是在他失去父亲之后么？是在他失去哥哥之后么？是在他茫然地不确定自己是不是被所有亲人抛下的时候么？

曾经血缘对于同样茫然的哪吒非常重要。联系起自己和母亲以惟一关系的血缘意味着可以爱，不可以爱的根本区别，只是，真的没有了血缘的牵绊仍是希望能被母亲记住被母亲所爱——可能只是俄迪浦斯情结，也可能根本没那么深奥的渊源。

以为哪吒不会明白幼年丧母丧父丧兄长的天祥承受的痛，因为他不需要那么具体的感情基础——亲情可能是残存在灵魂里反复复制的细胞遗留下的一点信息，偶然会分神感觉到一种模糊的需要。当风在周身略过，在自己身下的是整个世界，背对的是整片天空，如此浩大如此广阔，不



用考虑更多感情的是非。

看到马元的时候忽然由衷地感谢哪吒的师傅是太乙而不是一个变态医学疯子吕乐——很显然他的审美是有问题的——单纯以宝贝人间的外行来讲，他把一个外表可爱的孩子改造成了比科学怪人更不忍卒睹的妖怪。光这一点就当诛。而当马元的眼泪激怒哪吒时，我们很清楚吕乐活不了多久了。种族意识就算在神秘的非自然力量世界也是通行的，被歧视的总是那些能力比较弱或者是有缺陷的孩子吧？可是，是的，原来宝贝人间也是有灵魂的……默念着的哪吒面无表情，却让人开始心疼，他内心该是何等酸涩的感受？和多个被塑造成严重恋母情结的人物不同，哪吒对母亲的爱是支持他能以自然生命体而非人造生命体活下去的支柱。那些为自己从何而来为何而生的迷惘中衍生出的无限折磨，就算是没有生命的生命，也是相同的吧？

“反正哪吒哥哥、太公望他们都会留下我去死的！那么，我干脆就谁也不需要了！”

“我不会死的！即使，腿断了，老了，我也不会死的，没错吧？”

只有真正了解到生命意义的人，才会明白活下去，为谁活下去，有多么重要。

父子 Ⅰ.黄飞虎＆黄天化

那时说，哎呀！天化和父亲真是很像。都爱绑着头巾，无所谓地豪爽地笑，都有尖尖的下巴颏（咦……《封神》里几乎都是尖下巴吧），留着不长不短的发型，都很男人很有型，冲动的时候会让你想到古惑仔……天化和父亲真是很像的。

他叼着烟出现在临潼关的城楼时，莫邪宝剑闪亮亮，似曾相识——好像《星球大战》中人手一把的光剑。他吊儿郎当却又正气凛然，他就像港台武侠剧里的男二号，有受风纪委员指责的行动和引人注目的作为，他应该是男一号最忠诚的助手，尽管他永远不直接表示出来——就算城楼上的初次相遇，一个爽快的笑一个简单的问候。

那时坚信，这样的角色会笑到最后，比男一号更加潇洒地离开，不可能在故事峰回路转进行到高潮前几秒就莫名其妙一点儿不壮烈地牺牲在无名小卒的刀下，既不是妖怪也不是道士……他没有笑，只有一脸苦涩的表情——不想承认，那还是我们熟悉的天化，来去如风的自由，笑看红尘的洒脱。

只能自我安慰说：他是武成王的儿子，自然承袭了那样的禀性，从来没有说明，却比谁都接近。有些想法就像一枚针刺进心底，刺得深，已经不太痛，却隐隐地一直折磨着，无法不去在意——刺在天化心中的刺，是纣王。

在王天君刮起的风里，天化就意识到生命也许已经随着不断流泻的血液流失，风的尽头就是生命的尽头，而他，是找答案的人。

少年风华正茂，和当年的武成王同样神情，眼睛里是直接热切的力量，然而物是人非，一去不返。

为了迎接一个新时代的到来，阵痛中总有什么重要的或不那么重要的被牺牲被留下被抛弃，不是不舍不忍心，只是明白，没有平白享受结果的好事，天将大任，必经历其苦吧？

天化倒下的一瞬，哭不出来的心痛，对，不是郁闷难过伤心……是心痛，这个其实寂寥热情自由的灵魂，终于能休息了。

父子 Ⅱ.通天教主＆杨戬

一面，是戾气的神情，不是父亲在长久思念中期待见到儿子时该有的温柔，一丝也没有；一面，是震惊又不得不相信。内心忍受住的寂寞，迎来的是毫无亲近感的父子情。那一声“通天……教主”，冷得心底发寒。

原著中通天教主不过是被自己的徒弟蒙得一愣一愣的傻老头，徒有实力。而杨戬和他没有丝毫关系，在《封神》里始终是光明磊落的形象——难得出一回头啊，很多神话作品中不过是带着恶犬四处欺负无辜群众的反派。我们的想象力当然跟不上藤崎龙的速度，会想到把他们牵扯在一起。而当杨戬忽然露出真面目，在王天君的逼压下越来越陌生，我们不仅看到了藤崎龙的绘画能力……平心而论，通天教主和杨戬的半路横出来的父子





关系还是赢得了不少小MM“扇子”的怜悯，英俊少年本来就有着人见人爱的特权，悲情起来更显得楚楚可怜——藤崎龙聪明就聪明在他绝对不会让土行孙和通天教主有什么直系血缘关系，再搞点父子相见不相认的惨剧——绝对没戏！

50年前，杨戬为清楚自己的身世而潜入金鳌岛，通天教主以背相迎，是拒人于千里的冷淡，杨戬当然察觉不到冷淡中的隐藏，隐藏中的不舍，不舍中的麻木……毕竟忍了太久，痛了太久，已经不知道如表达，何况，他们，什么也不能说；尽管，有些话就在嘴边，这是一个欺骗天地的秘密，所以天知、地知、你知、我知，都不可以。当把自己的儿子作为人质交换到昆仑山，通天教主就明白没有回头，不可能相认，我们想给他打上父爱的大大的红章，却突然觉得无力——什么都无法弥补那句话的伤害。“请你代我向父亲传达一些话。我是人类……就是这样。”

重遇是50年后，音容笑貌不变，人却疯狂，杨戬的妖态是让人不忍的样子，带着绝望，但是他说不再逃避，不逃避通天也不逃避自己。因为外表虽然不同，心却已经同化，是在遇到太公望之后吧，可以无畏，没什么比自己内心的暗更可怕。那个瞬间，他们像跳梁小丑一样被王天君左右，或者说被他的仇恨左右，也许也是被命运左右，封神计划本就是一个精心策划的华丽演出，不管有什么情节都能导向安排好的结局。通天内心的矛盾是被无数人的章节切开的，他的弟子、同谋、仇人……儿子……不能变的，血缘力量，用多少经脉连接进灵魂里了？被切断，又随着伤口慢慢愈合。

潜意识里还是能找到那个存在，曾经被称为儿子，细心呵护的人。

“父亲？父亲？！”杨戬的叫声是从哪里发出的呢？虽然是生疏的称呼——也许他希望听到爸爸或者别的……啊，父亲，又敬又畏。他能安

详地带着秘密走了吗？

父子 III.李靖&哪吒

和那些父为子逝，子为父亡的情况都不同。李靖本就是配角中的配角，而哪吒却是绝对的一线演员，两人想一起为情节推波助澜也比较难。

传说中，李靖——哪吒父子的故事很经典。怀胎三年生出的肉球，杀死敖丙引来自刎的凛然，以及之后借莲花还魂的不可思议等等，都是耳熟能详的情节。只是从来没人提到李靖和哪吒REBIRTH之后的关系，就算在《西游记》里，父子俩还一直是乐呵呵地一起共事，无论是去花果山捉齐天大圣丢尽面子，抑或四探无底洞时陪着受过都无怨无悔，荣辱与共。

但凡有七情六欲的人都会难以原谅这个对自己孩子缺乏基本关爱的父亲，在重生之后有足够理由整治他而后快。所以，才有宝贝人间第一次上阵就发生的"儿子弑父未遂事件"。

如果没有这样热闹的开场，太公望也会遇到哪吒；可能是仙界某处足够显山露水的地方，是哪吒在追杀名义上的师傅太乙真人（耶？为什么我要说是名义上的……）；亦或者是被仙界派遣到人间百无聊赖地赶到太公望的阵营，到达第一天就和杨戬、雷震子之类大打出手。哪吒是天生追求强和胜利的生物，宝贝人间没有心，灵魂只装了那些具体的东西吧？

但是，就在陈塘关城楼上的，"邪恶"的太公望不断说出哪吒内心的真实想法，望着母亲的哪吒几乎崩溃，原来他并不是没有心，只是不懂得表达——这是憾恨的感觉，很多人可以睁眼说许多甜蜜的瞎话，可以有口蜜腹剑的进行时现代版。当哪吒无法表达真实内心，因此只能不停地追着没用的父亲，却绝不会杀死他。

有很多别扭的孩子和父亲或许都是这样的关系，永远走在俄迪浦斯情结的迷宫里，如同捉迷藏游戏，心甘情愿地不断玩下去。



父子 IV.殷郊（洪）&纣王



当时，申公豹用雷公鞭指着太公望，威胁他说："纣王的儿子可是这两位太子，他预言，他们俩迟早会为了父亲和你反目成仇的！"情况紧急得有些失去控制（因为当时的太公望绝对不是申公豹的对手）。可是，严肃得让人怀疑他曾经是那么不正经的太公望却坚定地回答："即使如此我也不会介意的。因为我并不是为了让他们日后报恩而救他们俩的。"

整个场景似曾相识，当初夜叉也是这么毫不犹豫地回答九曜，一意孤行地去唤醒宿命中必定要杀他的男人阿修罗——后来俩人的关系好比父子、恋人、保镖和顾主……天下文章一大抄，看你会抄不会抄。放在漫画中也同样。有所谓"预言"的伏笔在，后来一切可能不太合理的理由都能站住脚。

殷郊是悲剧英雄，因为他预料到事情发展的结局，自己作为大太子不能违背商朝百年血统的烙印，帮顺周军是对自己身分的污辱。而弟弟应该忘记自己原来的身分，以新国功臣的地位活下去。为了母后也为了父皇，如果自己不得不死，那就让殷洪来见证妲己的末日。殷郊没有选择的权利，是命运选择了自己——就如同预言中阿修罗会杀死夜叉，夜叉该是心甘情愿死在他美艳的刀下吧？

虽说是父子，两位太子却未和纣王分享过一镜头。从姜氏的自刎开始，刺杀太子或挑唆殷郊都是封神计划中的一部分，环环相扣，缺一不可，人们在命运巨大的阴影笼罩下，有尊严地死或苟延残喘地活都是煎熬。当殷郊为自己的身份而战，殷洪为阻止哥哥而挡住番天印的时候，纣王正忍受着改造实验的痛苦，不成人形的他肯定对自己孩子的死没有丝毫感觉。是谁在替他们悲伤？广成子、赤精子……还是太公望？

"我不后悔，我是殷商的太子，是父王母后的亲生儿子，我是为了殷商而战死的……"殷郊的笑有点勉强有点苦。忽然发现一点相似——纣王被斩首之前也曾那么苦苦地笑，他已经没有什么值得保护的东西了。他想到姜氏、自己的孩子们、闻仲……还有，说来不信，至尽牵挂不已的……妲己。

父子，终究是父子吧？

对手 I.妲己&女娲



一直以为封神是太公望和美艳妲己的较量，不论之间怎么样乱来，结局会是正义战胜邪恶，周武王推翻商纣王，妲己被处刑……顺理成章。在何处整个故事走向急转直下？似乎是申公豹暧昧地问妲己历史的道标，似乎是元始天尊表情肃穆地提到历史的道标，似乎是太公望的灵魂飘飘荡荡遇到他的半身王天君……可谁会想到那个神神秘秘的"历史的道标"是丑陋的外星人，名字恰好是传说中造人的女娲娘娘。

该赞叹藤崎龙的想象力还是该赞叹泱泱大国五千年文化神话传说都透着一点不容置疑的不完满？

如果不是妲己最后的出手相救——最后那细心呵护的画面惊掉了多少人的眼镜框——伏曦还能优哉游哉和大家玩捉迷藏吗？

娇笑着嗜杀成性的妲己，艳光四射目空一切的妲己，在所有人都以为她迷惑皇帝，祸害百姓，众矢之的的时候，摇身一变成了一个救世主，当然不是那么大无畏，有着浪子回头的痛和快，也不是无间道忍辱负重甘当幕后英雄。她只是巧笑倩兮，忽然有一天惊讶于人类始祖的无怨，腻味了没有休止的掌握和拥有，重复的命令和被命令，自己的命运终究是掌握在别人手中的蝼蚁般，厌倦如此渺小的自己，所以很符合个性地不想玩了——虽然不能"金盆洗手"，鞠躬道歉后大团圆，当然这也不是她所要的。真正的无限不朽，是和自己所要的重叠，不分彼此吧？乍听上去，那份执意，不像国人的秉性，倒很有岛国风范的。只是她的媚笑和妖艳，让我们忽略了吧。

最后，一个试图通过厉害的妖怪渗透进人类命运前行方向并企图控制世界的外星人女娲和某日突然不听话的小宠物妲己本来力量悬殊的较量，演变成一场牵扯一个朝代更替，一个世界存亡的战争。

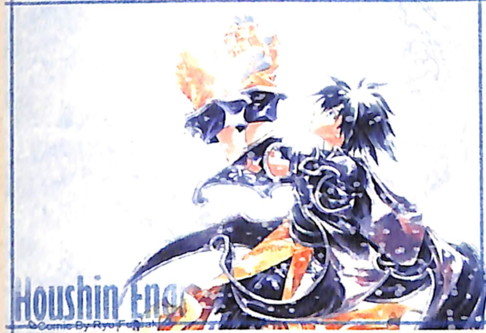


妲己始终不染灰尘不沾血迹，在牺牲无数的《封神》里，教主一般的美丽——只是她并非仙女。忽然想到某人曾说的一句话，有些人是注定在幕后行事的，哪怕是那些肮脏丑陋的事情，总是需要人来做。忽然发现，连肮脏丑陋的事都做得如此美丽的妲己，也许无愧于"一代妖姬"的称号吧。

对手 II.王天君＆太公望

这本来是一场关于伏曦和女娲两个外星生物的争斗，随着几千年的变幻慢慢成为了关系地球存亡的严酷战争，所以试图依靠自己力量活下去，守住自己家园的人都参与其中。但是把一切还原，焦点还是集中在了曾经是一体的王天君和太公望身上——这两个曾经分享一个灵魂的人，在千年的流逝中因何而分又因何再合，似是站在岸的两边，无奈又失落地对望。

百年前，他们都叫王奕，有同一个肉身。不知有把灵魂分割开来的特异体质是幸还是不幸，总之当元始天尊把他们分割再分割，四分五裂之后，一片片残缺的不满随着断开的切面创口流泻



出来，变成嫉妒痛苦疯狂等等负面情绪。他们对望发现彼此的不完整，疼痛加剧，最后他们发现原来缺少了抚平痛苦的一半——太公望总是用无所谓的笑掩饰所有内心该流的泪，他是光和善的一半，他的存在就足以成为王天君们痛恨对象，每一片无法平息的仇视都在燃烧，原来这真的是一场同一个人内心两极的角力。

彼此都在镜中看过多次，不真切却清晰，所以，虽处处设卡步步为营，不过是场缺乏刺激的赌局——只因赌注太大，每走一着都能白掉一片乌发。终至一日，第一次稍稍脱开战争胶着状态，面对面心平气和，他说："我们聊一会儿吧？"他说："聊什么？"口气轻松神情紧张，最原始状态突如其来——我们不确定破碎后的拼凑会不会真的没有裂缝？或者产生多重人格的变异？如果不幸发生，是不是藤崎龙有意写下一部关于心理犯罪的续集？而哪重人格又会是主角呢？……问题太多，作者未必解释得清。

不曾喜欢故弄玄虚的角色，一如王天君。管他是封神计划的暗中执行者，是相对暗的镜子，是掌握整个事件关键的钥匙，是那个伟大伏曦的几分之几……也许墨守成规已成为一种品质，它让我们对不费力气就玩弄世人于鼓掌之间或无须经过努力天生就有某种能力的人表示并非妒忌的鄙夷。所以，当王天君老神在地诉说着一切因果前原，我们明白，最后的主角必然还是太公望——主角可不是白吃那么些苦。

最后的最后，尘埃落定，还是熟悉的性格熟悉的表情，似乎能继续看他任性，没有道理，可爱至极。我们知道，虽说是对手，胜负开局已明，神佛既定，没有疑义。

对手 局外人——申公豹

古时候，一个好的故事情节除了正规立传成册，还要有人口头上广为流传，这样才算广泛地"永垂不朽"或"遗臭万年"。霸着七大宝贝，但基本上没做什么事情却在读者中有无法撼动地位的申公豹就如同封神里的一个说书人，不时地以惊堂木来吓唬一下太公望或者读者。

"无邪"的大眼，无敌卡哇伊的灵兽（黑点虎），超级的实力，以及亦正亦邪的身分……就算这不是藤崎龙最初想用来吸引读者的利器，也好巧不巧地歪打正着了。

他出现理所当然的没有理由原因或者出处。强大的人物双方阵营都不少，除了天然道士，分属昆仑山和金鳌岛，申公豹却不属于任何一方地横空出世，用一种从上往下的角度俾睨众人众仙，不是傲慢只是自信。面对妲己、太公望甚至女娲都在看热闹，没什么比他更加洒脱。元始天尊在昆仑山忍受封神计划背后的牺牲和伤痛；通天教主在金鳌岛成为封神计划的一枚必须放弃的棋子，在他决定陷入计划之时就认命，儿子、自己，都得放弃；而老子，不能说他不在睡梦里痛苦，监视着女娲的梦，注定百年孤独的长眠，没有尽头无法预料……终至，也只有申公豹从头到尾地独步，体会封神计划的轮回，一切尽在掌握。

当动画中石田彰用阴柔的中性嗓音似笑非笑，扇子们爆发了……竟然所有的"大人物"都认识他，竟然所有的"大人物"都惧他三分——可他到底是谁？

很多作品里都有这种不得深究的人物，虽然在原著中申公豹是太公望的师兄，有着险恶的用心和听上去没有说服力却能骗倒所有人的"超"能力，而在藤崎龙的笔下，很多关系都被重置，既然妲己可以成为救世的黑暗英雄，为什么申公





豹就不可以是跟谁都没有干系的局外人？

毕竟战争、杀戮、生离死别，太沉重了，加入再多笑料也总是勉强，忽然出现这么一个局外人，牵扯在俗事之中，而逍遥于世俗之外，何尝不是一种慰籍？

一边看一边怀疑封神之战是否可算是现代战争？高科技比拼，化学细菌武器攻击，当然也没少了刀枪剑戟的乱斗。战争硝烟过后，是敌我两方黯然失神地伤亡……不过最终，《封神》还是一个喜剧故事，轰轰烈烈热热闹闹皆大欢喜，有了仙界、人界、神界，每个逝去将逝或在世遥看今后几十年人生的人都安然无恙地生活在自己的空间。只是忽然看到太公望笑嚎后茫然的表情和不变的背影，以及那个真真正正的"全剧终"，冷不防地一点伤感。

本来想用一个单词或一个成语来概括这部曾经风靡现在依然人气颇高的作品——其受欢迎程度从COSER的绝对钟情就可见一斑（想当初漫展上的"杨戬"是成打计算的呀）——然而，是我学识太浅吧，思来想去也没找到一个贴切的。戏说：太大众；正剧：显然不对；启示录：谨防外星人入侵……（《黑衣人》吗？）

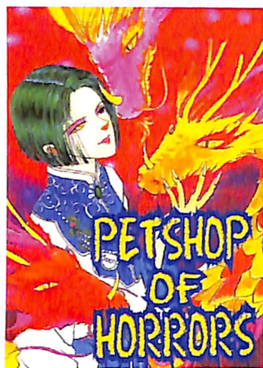
呼，真的好难！

不知藤崎龙创作《封神》的初衷为何，娱乐大众或者发挥一下现代人的想象力，大话中国古典名著（这方面日本人是有执念的）……总之，依靠着《封神演义》的大获成功，藤崎龙从不被注意的小作者一跃成为一线漫画家，与许多相同经历的年轻漫画们家一起对着镜头露八颗牙，顺便让已经淡忘《封神》的国内年轻人们把视线投射在老祖宗的汗水结晶上。思及此，又想无奈地感慨：金雕玉砌应犹在，只是朱颜改……

一梦千年，终究昙花一现；怀恋，说时迟那时快，一雨成秋。

良宵一梦·百鬼夜行——《恐怖宠物店》杂谈

文 道化师



可遇不可求的，除了好运，还有绮梦——两者都来得突然，不可预料。失散已久的童年玩伴，怀念的故者，藕断丝连的恋人，期待的境遇，牵挂的家人……等等等等，不一而足。往往在当时当刻，想就此沉沦，直入梦幻世界，从此不再醒来。反之，遭遇噩梦，避也避不开，只能自己吃进，但想到所有的丑恶痛苦欲望灾难都只发生在梦中，又觉的好幸运。只是好坏均难以转让。

世事苍凉，我们数番起跌，慢慢心也变冷。生活悲苦，所以不忍从甜蜜中脱出。总想留几分色彩，延续不真实的喜乐。

“这里是中华街，不可思议之物所栖息的魔都……”D伯爵低低嗓音从梦的一隅飘出来，虽然不知是绮梦或噩梦。尝尽人生百味的人们终究受不住诱惑，义无返顾，投身其中。

梦的元素 I　D伯爵

下笔颇为迟疑，想称他为“这个男人”，不妥，或是一群、一类、一种……好难定义。全因为那张几世不变的脸孔，阴柔、秀丽、精致，不老不死——当然也是极尽修饰的：描眉点唇蔻丹，每次出现皆不相同；穿上等绸缎旗袍——哈！竟然是旗袍，不是长衫中山装披风……女人才为展示身段裹上这种色彩艳丽剪裁精细的满服，而男人不该是甘当绿叶的么？虽然他也穿了黑色长裤（想来也是缎面的），不过欲盖弥彰吧？房中长年燃香，配合适宜茶香，各种甜食糕点的香气，可能还有他用的香水（？），于是媚眼如丝，吐气如兰，万千风情——这不是现实可能存在的活物，所以只能看作梦的部分，暧昧隐讳飘忽不定，终于成就为一袭香薰，不可捉摸。

除了性别年龄难辨外，还嗜甜如命，把长指甲看作宝（疑是晚清陋习），被一群具备人类各种特质的动物包围，盘踞在中华街一角，门庭冷落，却客源不断的宠物店。原来他确实是真正的男主角，贵族化，多感而残忍——当然是对待人类，无性繁殖的后果是百年前的仇恨会传承千载，永远不用担心意向模糊画面不清，像遗传病，蛰伏一生。

实际不喜欢这样的设定。不是苛求男主角必定昂藏七尺，血气方刚，年少轻狂——何况已经有个急先锋作为最佳排档；但他的阴，他的冷艳，简直叫人一骇——却竟然如此有人气！可见下一代孩子胆量更大些。

“我们只是在这里，描绘出无法见到的事物的形态，哼唱出无法听见的歌曲，用这双手承担起所失去的一切的重要性，我们就是这样的生物。”

且不管这话说得多么道貌岸然，用生物称呼自己还是需要一些勇气，比如，撇开人性，不讲人道。可D伯爵们还是保留了人类的感情，也许从中拨出更多关注给予其他生物——飞禽走兽或珍奇异兽，或许有些人听了会两眼放光，有些则是嘴角流涎，而D伯爵们是前者。



故事最后，D伯爵父亲颓然倒地，重生后，终没能放弃为人的外形——“不管被背叛多少次，不管被杀害多少次。你还是希望能与人类共同生活吗？”——这或许是成为D伯爵血族的悲哀吧？无论曾经多么辉煌炫耀，能力地位高于地球上最高级的智慧生物，还是命如纸薄。想做当世亚当，乘坐诺亚方舟环游世界么？夏娃在哪里？那是不平衡的。

20年后，仍是中华街一角，发型变化，容颜依旧的D伯爵，眼波流转，莺声燕语：“我父亲现在不在家……”云云，心头又是一惊，这果然是良宵一梦！

梦的元素 II　雷欧

雷欧，年轻白种人，美籍，警察，惟一直系血亲是弟弟克利斯多福，绝对没有掺杂任何外来血统的世袭人类（汗……这也可算世袭的么？），相信自己的眼睛和第六感，往往有着野兽般敏锐的直觉——这类型的角色皆是，兼且随处可见，为烘托气氛，转折情节，推动发展，都少不了。最初他是处处寻找D伯爵痛脚软肋的小丑角色吧？怎么忽然在不经意间变成男2号了？

如果要真人演绎，会选择当红小生，高大俊朗，一笑露八颗牙齿，白得发亮——但细想，精灵射手奥兰多是不行了，太腼腆，最多在《特洛伊》里演感情戏，或继续做花瓶状；汤哥英俊有余，毕竟年龄不饶人，怕出现错代因缘之类尴尬场面——还是放到梦境的情形下最恰当。他就是那个被绮梦噩梦围绕的第三人，牵涉其中，游离其外，为不知的快乐。

只是最后，还是知了。受了伤痛，也经历过生死一线的危急——同那些好莱坞大制作的场面没有二至。在诺亚方舟上目及的一切，都相信是真实。（欧美人才认为是诺亚方舟吧？是作者混淆视听，明明之前还叫着中国人也许会飞呢……只是中国神话传说中的确没有飞船，仙人自由来去，最多一片祥云，已很奢侈，勉强视之为方舟吧。）可惜，神圣如救世主的男人神态温柔，说出的话字字珠玑：“人类还没有资格乘坐这艘方舟。”轻轻一推，简简单单推开了世人眼中的交情、退路，余地——尽管他也有过不堪不舍不忍不情愿，还是血缘的力量更大——言下之意：我——不——是——人——类！又一次，多决绝？！

再动听的话语再艳丽的表情，和人做生意打交道的D伯爵，最终不是人类呢。打开那个破皮箱——不用怀疑，之前他是全力保护的——有的只是一张孩子的涂鸦，出自克利斯多福之手！不知道是作者的慈悲或者是千百年前人类血液的回光返照？

此时的雷欧竟能轻易接受现实。这才是人类，在出人意料的地方坚强坚定坚持，任他之前多么大条和少根经，都没所谓。

如果我们有幸窥看一个梦，是选择平淡无奇但欢乐收场的肥皂剧（此类会是闲着无事的中年肥师奶首选吧？），抑或一个高潮迭起却注定惨淡收场的情节剧？真正参与，才能对比出优劣。所以，雷欧的儿子沃鲁多（为何不是成年的克利斯？关心他多些），才会继续父亲现实的梦境。

梦的元素 III　克利斯多福

三白眼，小孩也显得不可爱！况且D伯爵本来就不喜欢人类，（这样还和人类做买卖，好矛盾！）是雷欧硬塞的，美其名约：间谍？特工？线人？卧底？好笑。是简单的理由，让两方都拒绝不了。

而且这个孩子，不能说话——不是不会，不能而已。也非天生残缺，是后天刺激。生母在生产后死去，一命抵一命，血淋淋的，孩子自然有了

阴影。后在养母(阿姨)家被表妹"指责":你是被抱来的小孩,都是你害的,你真正的妈妈才会死掉的。童言无忌是针对那些天真烂漫的玩笑话,一笑而过,而遭遇生死一线,天人永隔,还是冷冰冰地伤人,不论对象是谁,不论出自谁口,伤心痛骨,忘记了人类优势能力——说话!这样就不用和人类交流,不用听到什么不愿意不想的东西,沉到自我世界,有时我们称它为自闭症——原来"神仙的孩子"并非全先天,也有后天养成,更苦闷吧?



怎么看雷欧也不是用爱和耐心唤弟弟回现实世界的人,因为不善言语表达爱护,不知道一个拥抱能抵消一切误解。而原来,克利斯是希望有人听到他声音的!不开口,到底是不能不会,还是不敢?人类真是矛盾,D伯爵本是一例(什么,他们不是人类?),连小孩子的克利斯也在梦的边缘挣扎徘徊,不知是噩梦或绮梦呢?两者都不适合他的年龄。

这样的孩子在漫画中也是很多见,兄弟俩一样没有突出的个性,本来,这些梦中的个性是留给那些动物的,不是人类,他们只要适中适度适量,足够。

但,那一天一样会来。

Departure,分离分别分开,和谁,梦吗?那些能够听到动物语言的人类,都曾付出代价,比如小学课文里的猎人海力布,比如《指环》里的杰克佛里德……克利斯是幸运的,他遇见并一起生活过的小胖阿澈朱香菲利浦……对了,还有思露塔娜夫人,教会许多在人世亦无法懂得的东西,潜滋暗长,旦愿哪天会发芽。

"迷路的孩子找回了人类的语言,开始面向乐园出发。于是大门从此关上,永远地关上了。"——也许这才是安全,是正道,而当克利斯开口说话,好像失去什么错过什么背叛什么,别急,那都是梦,过就过去,沉到记忆底处,不再深入揣度。

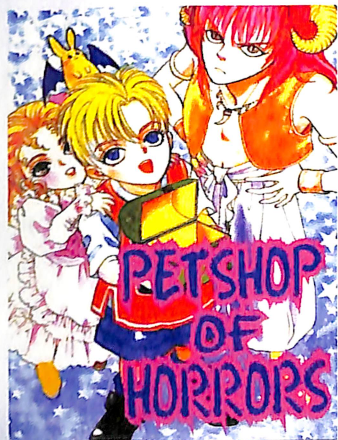
忽然想知道,朱香的泪,有没有留在克利斯的心里?

梦的元素IV 友情

欲循着感情路线一路赏遍梦中风景,大抒特抒的无非是友情亲情爱情,主旋律,最根本直接,视为基础,以此衍生的各种细微末节没有在宠物店内详尽,太混杂,要详尽也很难,终归是人与动物之间的缠斗,就算化成人形,也终至被看做狐精蛇怪,不能理解人类感情,也无法包罗万象。

雷欧与儿时伙伴哈利(岂止儿时,几乎一同长大,男人间也有"手帕交"的?),及同事马克斯的段落最典型。典型的是友情的终点站竟然殊途同归。所以名为Doom么?有些过分悲观,却是惨烈不足以形容。

雷欧举枪一刻,震惊讶然痛苦迟疑……负面情绪百感交集。他的身份职位责任,能容他犹豫么?不行,代价是同僚马克斯横死对方枪下——两方是远亲近邻,割舍哪边好?如何抉择?一次失去两个?叫人咬牙,狠不下心;生或死却容不下半点犹豫,一瞬决定。



之前肯定遭遇过更穷凶极恶的歹人,杀人放火榨取老人家棺材本,可能还有凌辱幼童的。雷欧,举枪、威吓、瞄准……一枪中的!哪怕事后有人哭上门来寻仇,身怀六甲还想同归于尽(Desperation),也不会有分毫迟疑,企图反抗的,一定当场击毙!

怎么换了人就不行?这便是人类,被感情捆绑、束缚、羁绊,无法选择。于是,试图在梦中把一切改写——真担心他精神分裂——在梦中想什么便什么,痛苦一个人承担好过承担不了,很幸福——若不醒来,圆满不破,梦与真实难辨,把痛苦转嫁出去,多好?然而,不可能。最终蝶死(许是替雷欧一死么?),梦碎,还是自梦中醒来。对话尤在耳边,人已经不在,事态炎凉,一己之力,不能改变。

哈利是自杀的。枪口对准太阳穴时,不动不摇,最后良知?那是被感情捆绑过的烙印。"十年不见的青梅竹马好友——我绝对不能够让他举枪亲手射杀我。哈利他……一定也是这么想的吧?"

梦中梦,关于友情也如此复杂,现实中的多数人,无非是喜丧婚宴同学会(还有同事会的吧?)小聚etc.,纯粹得多,也不痛苦,很好。

梦的元素V 亲情



整篇因为有雷欧、克利斯兄弟,充满了亲情的味道,当然还有D伯爵自己和动物们"怪异"的亲情(因为人形,把很多感情混淆了)。

思露塔娜夫人追忆生下就死的孩子,是哭不出来的痛,无论一生中重复追忆几遍,不会改变,因为那是从自己身上掉下来的肉,肯定从当时痛到今日!小克利斯不会真明白,他只看到生命诞生的神圣,挥去不适合他的阴影。

宠物店的梦,并非所有都柔情似水、佳期如梦,还有生活与现实的无奈艰辛。梦把他们揉搓到一起,泛着腥味:白子布兰加咬伤凯萨琳时清澈的眼神(Distance),只是嘴边沾血,表情冷静得让人心疼;茉莉一生对拉萨尔全家的守望(Dummy:,守和望都是没有时限的词,所以耗尽一生不够,灵魂也束住;朱鹭对亡夫的情意(Diamond)——爱情绵延出的亲情,经过时间历练,所以嫉妒也发光,只因两人都不忍,但求同年同月死,原来是浪漫……

爱情只能维持18个月已不是新鲜数据,亲情的寿命有多长谁算过么?当人们的原始感情被测量计算研究分析……会不会某天推出特效药来随意控制改变?真可怕。

真的真的,宠物店的主题不该是爱情友情或其他,那么一大家子同吃同住,不该亲情占上风?所以D伯爵不轻易贩卖亲情的梦,太真,怕醉(人与动物为友培养出的感情,能否称为亲情还有待商榷)。

却有一点不因感情不同而变:谁都不会料到,一时的分手却成了永诀,想着重逢可能永远在想着——他是想说,能珍惜千万别吝啬吧。

梦的元素VI 爱情

高潮,终于到高潮。古往今来,最多被选取的部分,就是爱情吧。无论什么情节、布局、类型、通俗的、学院派等等,都想和爱情沾上边。才子佳人是人们心中永恒不变的梦。只有《水浒》里的男人们,视女人为红颜祸水,杀之惟恐不及,是沙文主义作祟吧?

爱情是极乐鸟的杀夫育子(Dream)——幼时看《黑猫警长》知道螳螂如此,原来自然界的生存延续这么严苛;是罗宾和美杜莎的双双殉情



(Despair)——有点"梁祝",不是罗密欧和朱莉叶;是美洛和裘弟的相互依靠(Digital)——只是爱得有些偏执,也算"人机恋";是爱薇为爱情的尊严而死(Delicious),你相信亚森是被鱼吃了还是被人;是亚雷克和诺玛的不离不弃(Dracula),吸血鬼放弃不死的生命,又



一个殉情者，不过这段落增加了第三者的搅局：是翠凰实现不了的愿望（Dynasty），女孩摩尼卡低俗的愿望——要D伯爵爱上人类，无关男女，真就这么难，好自恋的生物……数不过来的多。

其中最最喜欢的，是Duel——名字好气势，决斗，为了名誉和尊严，很英武。喜欢，不是因为以中国人为主角，引发出爱国热情，而是一个小女孩的希望，那么大，大大大大，充满了神气的力量——竟然也是爱情！

怀捧着画轴的时候，她相信她的愿望能够实现，所以刘老爷来抢来夺，都不能放手。你不感动，因为你忘记了人单纯去相信是最最最需要勇气的，没有凭依没有证据，人有多么容易感到不安，就需要多大的勇气去相信。一个做着中华街老大梦的年轻男人，恣意有迫力够狠，竟然，也是中空。

小花的尸体被弃之如蔽屣，还是十六岁如花年华，谁替她伤心，D伯爵？他从不为人难过吧。或许仅仅被她的希望感动，或者为那只幼虎的早夭惋惜。

“小花所怀抱的小小希望，那就是——她暗恋的初恋情人——那个男人，能够成为这中国城的国王——就只是这样而已。”

她不会想到自己将死在这个男人手里，想到了希望也未必会变吧？爱情有时就是这样，一旦盲目，连心都看不见，灵魂都出卖，何论身体和生命？而后，就有了最大的勇气，接受、放弃。

爱情到此，是喜，是悲？

梦的元素VII 其他

要细化人类的感情是大工程，而且难于定义，解释不清，用情节来表达，让读者各自体会其中含义，见仁见智。

宠物店卖出的梦，直接关系到人的欲望：对事业的追求（Dance），对权利的渴望(Dual)，对美貌的向往（Diet），对生命的尊重(Devil)，甚至有对美食的执念（Dessert）（这篇感到恐怖，身边不会也有这样的人吧？看时想到德国作家帕特里克?聚斯金德的《香水》，其中主角与饕餮的执着一样深，不惜草菅人命）……不深刻，却很震撼，因为换成梦的形式更直入内心？

人们出卖自己，寻求片刻安稳的梦境来满足一切现实中难于满足和得到的具体或抽象，还不够，还不明白？只得自食其果吧。D伯爵只管订立协议，遵守于否他不监督（或许心里偷笑着看人们一个个忍不住打开潘多拉的盒子，最后锁住的是希望），宠物店本来就没有售后服务的保障，他只管送出、回收，不负责善后。人命似蝼蚁，可惜D伯爵并不是那个代替上帝做审判的人，找上门的人，是被蛛网缠住的飞虫，且是自投罗网，怪不得谁。

梦醒时分，教训比收获早到一步，成败得失，不能重头再来，梦也同样，悲喜之后，才明白，要什么不一定有什么。很多时，要什么没什么。

这是命。

“恩露塔娜夫人的模样看起来像是克利斯未曾谋面的亡母，这只是单纯的偶然吗？不，一定是——

因为动物在到宠物店来的客人们的眼中，会化成在他们心底深处中最想见的人的模样吧。有时候是死去的爱女，有时候是可靠的保镖，有时候甚至会变为理想中的恋人”

你也想通过梦来实现梦想？以梦易梦，看上去很公平，但是宠物店贩卖的梦是现时抽奖，天堂地狱二选一车票——你选不了，得靠命运做主，或者看伯爵心情而定（？）。

那些生物高贵、忠诚、恋念、本分、宽容（也不乏兽性毕露的反例）……诸多优点，只为突出祖先们对人类暴行的仇恨？然而最终，他们还是选择了懦弱贪婪自私的人类（要数落，缺点肯定比优点多，这是常识问题），在被屠杀、剿灭、烹煮、伤害、遗弃、做成华服……之前，还是无法割舍对人类的眷恋（他们有没有想到，人类亦然，只看对象不同，人类也会同类相残，这是天性吧）。不甚确定，这是人类祖先刿化的遗传，还是先天存在他们体内的一种特质？两者都让人无奈。



总之，是良宵一梦，百鬼夜行……为什么有百鬼夜行？动物化成人终是很“聊斋”，所以应当视为行夜路所见奇观，在梦中出现也一样，应当看过就忘记。另外，谨祝各位，万圣节快乐！

梦境，名字，获得祝福的翅膀——《灰羽联盟》与村上春树

文 XAT

“这里是城里最高的地方，只要在这里不害怕，就什么也不怕了……你害怕是因为你只是往下看，你应该往远处看……”

“远处，往远处看，最远处的地方，最远的地方是……墙。”

——题记



眠，河鱼，空，光，砾，落下，冰湖，旅，大……

这些是一群人特有的名字，其中那个叫“落下”的是故事的主人公。他们的名字来源于自己在茧中所持有的梦境。落下梦见自己从高空坠落……这群人头顶光环，有着和身体不成比例的灰色翅膀。他们叫做：灰羽。他们从巨大的茧中破壳而出，开始在平和的小镇中与普通人类共同生活，然后在某一个时刻，带着大家的祝福，踏上石阶，越过平时不可接近的高大围墙，离巢而去。

有一个叫做空的小孩，就在一个大雨的夜晚，只身一人跑入有些可怖的森林，踏上了那破旧的石阶，完成了在灰羽世界最后的仪式。石阶斑驳老旧，不多的几级台阶突兀在森林的空地中央，没有人知道这几级断裂的台阶通向哪里。不完整的台阶犹如一个巨型的问号，代替它面前的灰羽们向不留情泼洒雨水的黑夜问出大家共同的问题：空去了哪里？没有回答，当然不会有回答。除了雨水，谁都很安静，就像掉落在石阶尽头空头上的那个光环一样。只是此时，光环已经不再发光。

于是我们的主人公的生活便不再平静，她接受不了自己亲密的朋友就这样撒手而去。然而她不知道离巢犹如超生一样，是只有得到祝福的好灰



羽才可以获得的完满归宿。而自己翅膀上点点的黑污其实已经昭示了她是一个有罪的灰羽。

为了获知自己存在的价值，落下被朋友一样的乌鸦们引领进了空离开的那片西边森林。跟随指引，落下爬入了一座深深的枯井。那里是一只乌鸦留下的白骨尸骸。落下没有害怕，在这堆白骨的陪伴下再一次回忆了自己的梦境，然后善意地将这只乌鸦埋葬，连同自己的梦境。

落下不经意间所做的，其实已经让自己得到了宽恕，那一对小小的翅膀又恢复了降生时纯净的灰色。

在这一段时间里，总有另一个灰羽陪在落下身边，她叫做砾。这个名字的意思是小石头，或者被人踏碎的石子。又一个不被祝福的灰羽。虽然还未从空离开之后的失落中完全走出，落下却执意帮助砾获得宽恕……

看这部动画之前，有人告诉我很多人说这部动画和村上的那本《世界尽头与冷酷仙境》颇为相似。而《世》则是我最喜欢的春上的小说，于是我决定进入灰羽的世界。或许已经被和《世》相似这样的言论定了基调，自己也先入为主地不停往村上那里联想。其实在动画开篇，这样的相似已经渐渐露出了踪迹。

首先说一点稍有些题外的东西。村上写的小说应该被如何定性呢？有一次见到国内某著名科幻杂志上刊登的书讯上将《世界尽头与冷酷仙境》定性为科幻小说。虽然这样的定性同这本科幻杂志本身脱离不了干系，但是不否认有很多人这样看待村上这一类的小说。在我看来，村上的小说类型并非其独树一帜。通过不着边际的想象去描绘一个根本不可能存在的世界或者在现实世界空想一些绝对不可能出现的场景和角色，以此夸张地表达作者的观点。更有甚者，正如村上本人所说，很多故事并没有一个教条的观点。这样的小说应该被定性为：荒诞。在奥地利有卡夫卡，在中国有王小波，在日本有村上春树。虽然前两位的作品稍有沉重，但是其类型应该是同一种。

在罗嗦了这么多东西之后，让我们回到《灰羽联盟》。为什么说《灰》和《世》相似呢？在诸多动漫作品中不乏想象力觅无边际，荒诞可笑，甚至场面宏大至穿越宇宙时空的题材。但是更多的这类作品往往是如同《世》之前被看作的科幻。即便不是科幻，诸如早期的《乱马》，《幽白》到现今的《火影》、《ONE PIECE》等也全然没有《灰羽联盟》所独有的一些特质。较缓慢的叙事节奏中夹杂着悬念，朴素的色调，静缓如流水一般的音乐，以及常常能够在村上作品中感受到的慵懒和灰色笔触。

村上的荒诞是一种很随性的，可爱的，有时还带有童趣的荒诞。在《灰》的开篇，灰羽的取名就颇有这样的意味。在来到灰羽世界之前梦境中在睡觉的名字就叫眠，梦到江河鱼虾的就叫河鱼，而我们的主人公的梦境是从天而降，名字竟然叫做“落下”。很少见到用这样的动词作为名字，而如此的无理和不循规蹈矩便是村上作品里很显著的一个特征。最令我印象深刻的就是在最近的《海边的卡夫卡》中主人公的名字叫做卡夫卡，接着故事后期又出现了活生生的山得士上校（肯德基的创始人）。



光是有这样的荒诞并不足以将《灰羽联盟》称作动画版的《世界尽头与冷酷仙境》。就在各人说完自己的名字来历的时候，作为大姐的砾也道出了自己名字的来由。因为砾希望自己可以在铺设着石砾的街道上行走，一直行走下去，所以把自己叫做砾。这样颇具小资气息的浪漫情调也是村上作品中努力营造的。尽管砾这一名字成为了整部动画后期的关键词，原先的那种浪漫和闲散被砾寻求宽恕的艰苦历程冲得烟消云散。

仍然在《灰》的开篇。“落下”在来到灰羽世界之前梦到了自己从天而降，那时空中有一只乌鸦，努力想拉住“落下”。而《灰》的第二集中，在一次“落下”不经意地回头时，竟然从话师的神情里看到了熟悉的乌鸦的样子。虽然之后在话师背后的大树上猛地飞出一只乌鸦缓解了观众有些紧绷的神经，但是之前短镜头特写的频繁切换，与《灰》整体的懒散基调形成鲜明冲突，其实已经做了明显的暗示：话师必定与那只想拉住“落下”的乌鸦有着很重要的联系。但是剧情并没有在此做太多的逗留，留下悬念之后，匆忙走开，将重心移回到慢节奏的灰羽世界。但是精彩仍然在继续，忘记了是具体哪一个灰羽，看到那只飞出的乌鸦脱口而出“只会翻垃圾的东西”。这句话除了简单地塑造一下人物性格之外，有着更深一层的含义。因为灰羽是和人类同居一个世界的种族。他们没有权利使用金钱，他们所有的生活物质来源其实都是人类丢弃的旧东西。从这个层面上来说，灰羽也是“只会翻垃圾的东西”，只是乌鸦是黑羽而已。

看到这里，我不由地为故事剧本和导演的表现手法叫好。虽然到了最后，我有些失望地发现话师和乌鸦的联系仅仅是共同帮助落下得到了宽恕，而将乌鸦和灰羽做了类似的比较或许仅仅是拉近了落下和乌鸦之间的关系，让最后乌鸦帮助落下的这一过程显得不那么突然。也许并没有很多人在这里就感受到了《灰》在叙事手法上的高明之处。但是这样一种行云流水，节奏虽慢，但是叙事一点都不拖沓的推进方式，确实也是村上春树的惯用手段。村上也正式凭着这样的叙事风格，以及以上提到的悬念的铺衬，略带伤感的浪漫基调在文学界享有如今的地位。



在该部动画中，细微之处的台词仍不乏精致。这一点也同样在村上的小说中频繁出现，台词看似漫不经心，却值得细细品味，可一旦深入其中，定要挖掘出个把引申延拓的含义来，也未必真有收获。这样的台词给人的感觉就是作品本身并不是空空泛泛，随意潦草的，而是经过雕琢和修饰的。一些台词辗转委婉，又牵扯到作品的关键寓意，看似随意的笔触却给人一定的联想空间，不比一些拙劣的作品，仅仅是填充着放映时间而已。例如此文题记中河鱼和落下的对话，摘下这一段文字除了要说明台词精致之外，更是因为这一段文字颇有村上的味道。而在《世》中冷酷仙境的世界里，墙同样是一个不可以忽略的关键词。又比如片中经常提到的乌鸦是翻食垃圾之类的对话，还有大家在解释自己名字由来的对白。这些普普通通的台词，不仅在一定程度上加深了《灰羽联盟》的深度，还给整部作品添上一些淡淡的灰色格调，有些暧昧的同时，又让人懒散地游离于这个架空的世界中。

另外该片有着一个重要的道具：乌鸦。乌鸦是传递遗忘的生物，飞翔于城里城外，犹如《世》中的头骨，封存记忆，并在世界尽头和冷酷仙境间都有出现。

我想没有必要再做更多的列举了。不能说安吉倍俊就是抄袭村上春树，在整个故事的推进过程中，还是有着安吉自己独到的地方。但是安吉倍俊一定受过村上的影响（或者村上受过安吉的影响也未可知）。说了这么多，除了给《灰羽联盟》同《世界尽头与冷酷仙境》相似这一观点给出自己的看法之外，还想说，同村上的小说那独有的魅力一样，《灰羽联盟》有着它鲜明的个人风格和别具一格的吸引力。

译 salomekuroro

创造惟有在计算机中才能体验的世界

——河津秋敏（Square Enix）与永田圭司（CG ARTS协会理事长）的对谈



与数码技术相结合的艺术表现法，正不断衍生出全新形态的创造和传播模式。并且，这种表现法介入了宽广的艺术领域，CM、电影、动画、游戏、互联网、设计等已全部浸入了新的创造模式之中，取得了自身的进化。对今后创造模式的发展而言不可或缺的数码艺术之表现可能性、培育担负未来的创造者等内容将成为《CREATIVE with Digital》（译注：CG ARTS协会电子杂志）的主题，每次将邀请活跃在不同领域的创造者进行围绕上述的主题的对谈。本次对谈的嘉宾是目前任职于Square Enix的游戏制作人河津秋敏先生，他曾担纲"《沙加》系列"与《最终幻想 水晶编年史》的制作。

创造者的思维碰撞催生高素质的游戏

永田 电视游戏积极地运用最先进的数码技术，经常能挖掘出全新的表现手法与趣味性。这两者的结合俘获了大批受众，电视游戏作为产业便借此不断成长发展。特别是最近一个时期，在崭新的理念与高度的技术方面均已达至极高水准。因此，对于究竟是什么样的人、以何种模式制作电视游戏产品这一点，我抱有相当浓厚的兴趣。

河津 我在开发了《最终幻想》等游戏的Square从事游戏制作约15年。2003年，Square与开发了《勇者斗恶龙》等作品的Enix合并，现在我便在合并后名为Square Enix的公司任开发事业部长一职。虽然确实是在行使作为制作人的职责，但总的来说更像是以近似指挥者的姿态来完成工作的。以自己想要实体的想法为中心，提出相应的制作理念，备妥制作所需的思维空间。但最近的游戏渐渐复杂化了，仅凭空悬的理念无法完成商品化的过程。因此最初是以技术基础为本，在可能实现的范围内进行企划，然后由此考虑更进一步的方法。

永田 如此说来制作的手法就是先确定"最终应当是这样的游戏"，先形成最终目标的总体印象，然后再以此开始逆推，是这样吗？

河津 正是如此。先确定某种程度的目标。但在大多数情况下，在制作过程中作品会逐渐成为同预想不同的形态。不过如此说来，出乎意外的是，制作100%同预想一致的作品，倒往往是乐趣了无了。（笑）因此在那样的场合，总是须在完成的基础上做进一步加工的。

永田 我认为大体上分，游戏有两方面的趣味性。其一是游戏系统的趣味性。其二便是角色、影像、剧情等艺术表现上的趣味性。我想各个方面都需活用相应的技术、协调整体感觉。

河津 现在，游戏制作的第一线已完成了全面的分工化，因此由编程开始的影像、声音、剧情构成及角色设定，跨越多个不同分野，分别由各自领域的人士担当。在游戏制作中会有这样一种感觉，即参与的人都各持己见，商品的完成就是由创造者的思维碰撞推动的。并且，制作者的价值观与受众的要求也常常产生类似的撞击。而我担心的是第一线制作人员的主观能动性。因此我不是仅仅简单地指示做这做那，而是尽可能尊重各方面制作人员各自所倾向的做法。只是最近在年轻一代中，反倒存在没有自己独立主张的人，他们欠缺的是"要凭自己的力量做出好玩的游戏"这样的气概，这种情形现在竟也是有的。那样的人只做指定的工作、不愿进行任何发挥，又总觉得若做出不好玩的游戏也是别人的责任，碰到这种情况是必须堵上能让其从第一线逃避责任的通路的。无论做出来的游戏是趣味十足还是索然无味，必须有"那是我的责任"这样的自觉，主观能动性是十分必要的。

永田 为了协调牵涉到方方面面的第一线、使新游戏能成为轰动之作，企划能力、技术实力、对制作过程的控制力、先见之明，这些都是不可或缺的。我再一次感受到了总制作人的职责之重啊。

惟有在计算机世界中才能探索全新的价值观

永田 河津先生领衔制作的《最终幻想 水晶编年史》获得了文化厅MEDIA艺术祭娱乐部门大奖（译注：最高奖项）。这款作品作为NGC的游戏软件，却能通过GBA令多至四人的游戏者同时参与到游戏当中，就这一全新的、史无前例的特性而言，我认为这款作品具有划时代的意义。这一特性是由何而发的呢？

河津 首先在RPG领域中，有我在学生时代曾玩过的"桌上对话型RPG"（Table-talk RPG，T·RPG）和"电子RPG"（Computer RPG，C·RPG）两种，而它们可以说是全然不同的类型。简单来说，T·RPG是模拟（Analog）游戏，复数的游戏者各司其职，通过与同伴的对话来解决被称为"Gamemaster"的角色所准备的课题。因此即使是令游戏者在架空的世界中担当架空的职能，这种游戏也具有在现实世界中将参与者的人际关系与性格反映出来的趣味性。C·RPG则是仅仅将T·RPG的系统、舞台设定、规则抽取出来，至今为止的作品皆全然不存在人类间的交流互动。我从以前开始就考虑能否令这种模拟的乐趣也融入到数字技术中，最终是否仍只能将计算机作为单纯的控制机器，而无法进行人工智能方面的使用，这样的问题也曾困扰过我。《最终幻想 水晶编年史》便是向那目标迈进的第一步。参加者一边进行交流，一边享受游戏的乐趣，在这部作品中这一想法已经成形。

永田 就是说，自本作开始，其他作品还可能有进一步的进化吧。



河津 硬件的进化也对软件的开发有很大的影响。在这次开发中，将NGC这种电视游戏硬件和GBA这种便携型硬件结合起来这一想法可以说成为了整个创新的起点。也正是因为能够进行硬件间的联接互动这一技术进步的存在才能实现这样的想法。为了摆脱各种各样的制约、拓广游戏的可能性，工程师和创造者也在不断要求更先进的技术支持吧。

河津 确实如此。掌握着高技术力的人才是长期需要的。与电视游戏发展的初期阶段不同的是，现在的年轻一代从一开始便须抓住高素质的东西。即使作为游戏者玩游戏时很快





乐，但由于实际将要制作游戏时首先就会直面技术实力的壁垒，若不能打破这种壁垒，便无法体会到制作游戏的喜悦了。那样的话可真有点可怜呢。（笑）此外游戏制作在生产性方面也会产生一些课题，若想做好的游戏，随着制作的精进，成本也会不断上扬，这便是现状。因此，能够开发全新的项目，能够将既有的软件重组并谋划素质的提升，能够将成本问题在技术层面解决的人才，我认为将成为强大的战斗力。还有顺畅的团队合作也是很重要的。倘若一味深究技术层面的问题，便会导致无论如何也无法把握全局的后果。我认为通过同其他参与制作人员交换意见来提升总体制作水平的能力也是必备的。

永田 在游戏界，由于受众的素质进步也很快，我认为适应这种趋势也是很重要的。受众的需要仍然对开发有巨大的影响吗?

河津 游戏受众以年轻人为多，因此消费群的分化也加速了。比如虽说现在40岁的人即使到了50岁感兴趣的东西也不会再发生大的变化了，但若说小学时代玩过的游戏到成了中学生后是否还觉得有趣的话，那回答绝不可能是肯定的。（笑）因此对制作者来说，确实有必须应对逐渐变化的消费需求这一问题存在。只是另一方面，为了能做出可以进入销售程序的商品，完全顺应受众的消费需求也是不行的。作品若不能走在“想要这样的游戏”的需求前面，不能提供全新的价值观，便不可能成为轰动之作。然而若作品走得太远，受众又无法跟上新的思维。在这个问题上把握分寸实在是件困难的事啊!

永田 随着CG技术的发展，即使是在游戏的世界中，也能够进一步追求真实性了。在能够体验幻想性乐趣的同时，拟真体验的可能也渐渐成为了游戏所具有的巨大魅力。

河津 现在，以3D技术为基础，空间表现更为真实，在游戏中也能实现如好莱坞电影般高素质的影像了。不过我想进一步思考不止于这种程度的真实表现。由于游戏中、尤其是RPG中整合了故事性、角色魅力等各种要素，因而我不仅仅追求拟真体验的真实性，而想思考一下如何能让现实中无法体验的东西成为游戏中新形式的“刺激点”。因为制作游戏的含义，便是在于实现只能由计算机完成的东西。在这种意味上，所谓RPG，不仅对于游戏者，而且对于制作者也具有宽广表现空间所带来的趣味性。

永田 “在漫画和动画等领域处于领军地位的是日本。”这种话虽然仍时常能听到，但最近也可以看到中国、韩国等国飞跃性的技术发展。亚洲诸国及世界上其他国家的情况是否也引起了注意呢?

河津 从产业规模方面看，因为中国的人口是日本的10倍，所以不可能分出单纯的胜负，可以这样悲观地考虑。（笑）但我认为就制作能力方面来说，这和国家是没有关系的。这是因为日本人虽然常被说成是“对动画触觉敏锐、擅长细致的工作”，但我觉得（那样的制作实力）基本上是无论什么人只要有热忱和努力都能达到的。也就是说，对“玩”有多大程度的痴迷、抱有多大限度的热忱，这些才是最具有价值的，不是吗?因此我从今以后仍将尽我所能、致力于“玩”，继续不懈追求计算机的趣味性。

译者的乱入

《最终幻想 水晶编年史》这款游戏已经发售相当一段时间了，可以说，已经很难再度成为新闻和评论的焦点。但当我读完这份电子文档后，我感到还是有必要将它翻译出来，以供所有对游戏制作有兴趣的朋友参考。

这是因为，这篇访谈中提到的一些问题，在普遍意义上具有十分重要的参考价值。不妨整理一下访谈中的话题：技术与游戏策划的关系、游戏策划的实现过程、游戏的趣味性、游戏制作各方面的协调、游戏制作中必要的主观能动性、在《最终幻想 水晶编年史》中初步成型的全新游戏理念（人类间交流的介入）、技术要素在游戏制作中的两面性、应对受众需求的分寸、另一全新游戏理念（对游戏真实性的扩展）。由于是形式自由的访谈，各个话题之间的逻辑联系并不强，具有很大的跳跃性，但两位对话者捕捉要害的工夫却十分了得，因此在对每个话题要言不烦的讨论中，许多核心见解都被明确地提了出来，其中最令我印象深刻的是永田先生关于游戏趣味性的分析。这段话的实质是对游戏性以外在形式和内涵两分，足可作为判断游戏优劣时的有效标准。而河津先生对游戏制作诸方面的论述，想必也对有志于游戏开发的人士具有一定的启发性。作为名制作人的河津先生在访谈中表现出的对新理念、新创见的不懈追求，则让我们从一个侧面了解了名制作人之所以成功的关键所在。

此外，由于本篇访谈中含有一些技术性的专业用语，如有翻译不当之处，欢迎指正讨论。



绘梦人

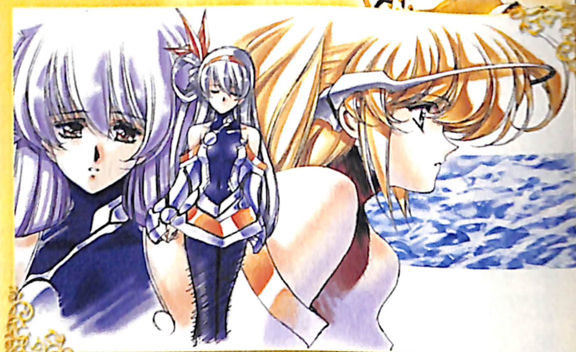
带你进入游戏画师创造的梦幻世界中

漆原智志
SATOSHI URUSHIHARA

自本辑开始，在UCG上大受好评的“绘梦人”栏目也将在《游戏·人》上火热登场，再次将您带入那如梦似幻的色彩世界中，请大家多支持哦。

虽然对于现在国内的朋友而言，漆原智志的名头已经远不如野村哲也、藤岛康介等名画师那般响亮，但在七八年前，当“《梦幻模拟战》系列”风靡大江南北时，即使是从没玩过该系列的人也应该对这个名字有所印象。也许你不知道《梦幻模拟战》或《梦幻骑士》的制作人是谁，甚至也许你不知道这个系列是由哪个公司出的，但当你听到这两个游戏的名字时，漆原的名字也一定会同时跃入你的脑海中。这，大概也是这两大系列最特别的地方之一了。

漆原智志于1966年2月9日出生于广岛县，自幼便非常喜欢绘画。当1984年高中毕业后，他加入了东映动画室，不过，担任的却是试听初版动画片中登场人物声音的工作。但不久后，漆原的努力便得到了回报，他开始参与到《トランスフオーマー》、《G.I.ジョー》等作品的作画工作中。1985年，漆原退出东映成为自由创作人，又投入到《罗德岛战记》、《极黑之翼帕尔基亚斯》等多部动画的制作中。而他真正的机遇，则到1991年才真正出现。





梦幻模拟战

1991年，漆原智志受到了MASIYA公司的邀请，为其创作的S·RPG——《梦幻模拟战》担任人设一职，而这也是他首次进入游戏领域。

“我以前是属于动画人的阵营，开始接受漫画等动画之外的工作就是从这时开始的。当然游戏人物设定也是首次经历，当时我相当迷惘。动画与游戏的设计有些相似，但实际却十分不同。动画当然是以画别人的事为前提，用简单的线构成，并必须形成便于立体捕捉的形式，有这种制约。而游戏的场合下则没有这种制约，也就是说什么都可以做。在多次试验错误的最后，我终于构成了现在的形式。”

从这段话中我们便可以看到，对于漆原而言，《梦幻模拟战》是他生命中最重要的作品之一，而也正是在这段期间，他才真正确定了属于自己的风格。自此，漆原就与《梦幻模拟战》结下了不解之缘，这一牵手便是七年，直至1998年6月18日，也就是传说终结的那一天……





恋之千年王国

这是Bandai在SS和PS上推出的一款恋爱SLG游戏，虽然游戏素质一般，但漆原为该作绘制的插画是最大的亮点。不过，游戏中的画并非出自漆原之手。





梦幻骑士

记得当Atlus初次公布一款名为《梦幻骑士》的游戏的情报时，有许多人都将其视为《梦幻模拟战》的姐妹篇，而除了制作小组完全相同外，最关键的一点便是漆原的加盟。时至如今，圣剑兰古利萨的传说早已终结，渐渐在人们的脑海中逝去，而《梦幻骑士》的传说则取代了它的光芒，不知对于《梦幻模拟战》的FANS而言，这是幸亦或不幸呢……





重装机兵VALKEN

老玩家们一定对这个名字还有着深刻的印象，虽然这只是96年SFC上仅8M容量的一款ACT游戏，但其无论是在剧情和操作性方面都堪称经典。在今年的8月25日，NCS推出了这款游戏的PS2重制版，对画面和音乐都进行了重新制作，更令人兴奋的是，本作还加入了当年因为容量关系不得不删去的"STAGE 0"。也就是说，现在玩家看到的，才是真正的《重装机兵VALEN》！



除了上面那几款知名的作品外，漆原还曾为多部名作绘制过插画，如《超级机器人大战》、《超级街头霸王 II》、《机动战舰》等等。

超级机器人大战&



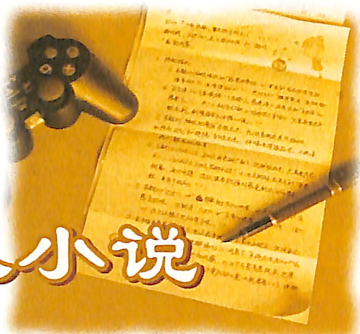


超级机器人大战F 完结篇



悠久默示录

编 泰坦



这次的三篇小说都与学校有点关系，因为是开学以来的第一本《游戏·人》，希望各位在校的学生或者刚刚毕业的读者读过之后会有共鸣。小说的内容都不复杂，我在这里就不预先介绍了，本次登场的三位作者是：SQUALL-LH、梵天和小波。在这里需要提醒一点，向《游戏·人》投稿的游人小说最好不要刻意去描写一些痛苦的事情，因为玩游戏本身应该是快乐的，即使不是，我们也应该说它是，(笑)因为痛苦的源头显然不在游戏身上，这一点请所有打算写悲剧的作者谨记。本期收到笔名北极星的作者的一篇小说《因为爱你》，投稿态度很认真，(笑)还是彩色印刷装订成册，放在信封里寄来，内附光盘一张，文章写得不错，遗憾的是因为剧情最后的结局处理过于悲剧化（也可能他写的是事实），我觉得不适合在本期刊用。如果北极星能读到这段话，希望你能够对文章的结尾作一些修改，或者来信（最好是电子邮件）与我商讨，文章下期可能会刊出。另外打个预告，下期还会有一位本栏目的老作者的新小说，敬请期待。 电子信箱：gamer@ucg.com.cn

口袋里的战争

文 SQUALL-LH



今夜寝室生一大事。

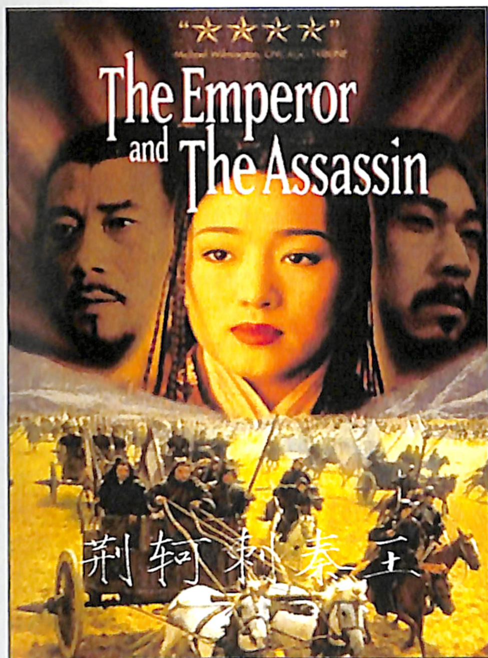
夜里十点一刻有余，灯光将熄，惟老二久久未回，众人正狐疑间，那电话似通人性，猛然间响个不停。接之，果老二用随身手机所拨，言其于女生寝室楼下遭三醉酒流氓挑衅，围殴之势已成矣。众人闻前半句先是大笑闻后半句继而大惊，没穿衣服的忙找衣服，穿了衣服的忙找家伙，少顷，众椅腿皆不幸罹难。想那《银河英雄传说》里谈及用兵之道时曾有云：“用兵之道，首在以多胜少，以众围寡。”平日看众室友吊儿郎当，整日尽是泡妞泡面泡网吧，岂料危急关头尽显英雄本色，不但兵法纯熟，见那折椅腿的架势，连“工欲善其事，必先利其器”亦了然于胸，实令吾大跌眼镜，敬仰之情油然而生——杨提督所言非虚，果然真人不露相也！

如此一来，因回寝过晚而衣着整齐的我则落了个骑虎难下的境地：若不去吧，群众的眼睛是比那菊一文字还雪亮的，没准过两天就得给我传出个“瘪病者（胆小鬼）”的美誉；若去吧，我身长虽为寝室内第一海拔高度，但只是个听过打架没看过打架更没打过架的主儿，况且平日《新机动战记·高达W》看得有点频，落下个“完全和平主义”的后遗症，此番独自首当其冲，说好听点是杯水车薪，说白了就是羊入虎口，与驾驶着一台MS-06Z冲入联邦军总部无异。情急之下，我只好取个折中之策：拿起平日里从个人魅力角度考虑除了上课以外从来不戴的眼镜一脸严肃地冲下楼去——此计妙在用意有二：一、表明自己和平大使的立场，在隐形眼镜风行的今天，凡把眼镜架在鼻子上就等于是读书人，读书人便是君子，君子岂有动手之理？两国交兵不斩来使也；二、动手时佯称将鼻子上的韩国进口原装正版激光防伪超树脂之高级眼镜——觅一万全之所安藏，回复再战。且临走之际不忘来几句面子话，譬如各位兄弟手上加劲动作慢点甭打得太快给我老三剩点云云，继而神定气闲地走到一边现场收集战斗数据以资他日不测时留做备用经验。

如若一旦出现不亚于摸头彩之概率的意外情况：三个醉汉都是以一敌百的鬼冢英吉，借着酒劲大发神威，将众弟兄打得满地找牙……就算摸不到头彩，二等奖也是有可能的，想当初黑色三连星不就是仅凭三台MS便于千军万马中如入无人之境地擒走了雷维尔将军？总之，到时我便会英明地把安置眼镜的地点由十米外的台阶移师到寝室内的抽屉——当然，以防追兵，进屋后那门是一定要锁的，各位还在外面的弟兄休怪老三我无情，大家永远活在我的心中……等等，这种情况的概率理论上应近乎于零，还是那三人尸横遍野的可能性要大得多，至少我已经有心理准备去面对明日辅导员阿姨与警察叔叔的亲切拷问了，就凭这没理也能叫上半晌撞天屈的嗓子，兼有此番丝毫没有半分参与这一铁一般的事实，明儿他们若有胆问到我，保管校园内“冰雹与沙土齐飞，大雪共黄沙一色”，就算窦娥再世，也非得折服于这场完美风暴不可。

正思索间，不曾想刚出寝室楼便与老二撞个正着，他劈头便问：“哎！是你！人呢？”我略微一愠：怎么，算不得战斗力就算不上人了？但好歹做了半年多兄弟，知其出言不逊乃方寸大乱所至，故也未加理会，顺口答道：“他们马上就下来，走！我先陪你瞅瞅去，看谁这么够胆敢在咱兄弟头上动土！”心中暗自忐忑：“不急不急，慢走慢走，大家还没来呢。”岂料我估计过高，老二的方寸居然已乱得不成样子，把我的客套话当了真，只见他一拉我手，正色道：“好！我们走！人就在那边！”我循指望去，但见远方黑漆漆地一片模糊，我忙眯紧了眼睛，方勉强辨出约二百米外有三个东摇西晃的黑影。二对三？我晕！有没有搞错！看来老二若不是迷糊到拣起了“团结就是力量”这句古训，便是清醒到连后事都考虑周全了——三途河一个人过也未免太冷清了点。我只得狠一咬牙：罢了罢了，大家好歹是兄弟一场，不求同年同月同日生但求同年同月同日挂，更何况生又何哀死又何苦？阿弥陀佛善哉善哉。此刻老二的脸上大概已露出荆轲临行前那“风萧萧兮易水寒、壮士一去兮不复还”的潇洒神情了罢？我倒也蛮配合他，将同荆柯随行的那个武夫见到秦王时瑟瑟发抖的样子演个十足十。

正待图穷匕首见间，救兵忽至：全寝其余六名斗士飘然而至兼武装到牙齿——几根曾经是衣架的钢管加几根刚刚还是椅腿的木棍；外寝十头白鸽一番商议后放出两只象征性地做个代表，其性质等同于伊拉克危机时驻守当地的联



合国维和部队；人群里数对门寝中惟一代表班长大人的一袭蓝装最为引人注目。一看见有他在，我便仿佛吞了半打定心丸：OK，这次铁定不会发生冲突了。道理何在？简单，只要动上手且被学校知晓，管你当时在场不在场，班长一概逃脱不了干系，搞不好连这个委员那个支书都得犯上连坐。班长若是在场还纵容如此恶性事件发生？那更稳死，就算立拜布什做干爹也难逃一免。总而言之，他与我是处在“地球和平解放运动”的统一战线上的——我也方想起和平大使这个身分来，况且此时人多壮胆，便借此故作深沉地咳嗽一声，整整衣领，若无其事地戴上刚刚偷塞到衣袋里的眼镜，转眼间由荆轲的随从摇身变为桑古王国的外交官——面具男米利亚·彼斯克特（眼镜版）。

大家寒暄了几句，便向那三人走去。我起初见对方动也不动，暗自好生赞叹他们的定力，料其必是见过大世面大风浪的高人。岂料走近一看方知估计再次错误，这三人定是适才在酒馆里用肚子里的胃同店里的酒桶比较容量后大败而归，一身的酒气方圆十米内路人皆可闻到不算，其中的两位更是醉得一塌糊涂，似乎很难用人类的语言与其沟通，这时别说是我这个和平大使，就算衔着橄榄枝的和平鸽御驾亲征也得被他们当送上门的野味一把抓下烤来吃了，且橄榄枝亦不失为一种良好的燃料木材，实在是送货上门，服务到家，物尽其用。

人一旦喝酒喝得大醉，往往有两种情况：一是如唐僧般将话匣子爆掉，嘴边尽是些酒话脏话废话坏话再配上怀里的电话，惟独没有一句人话；二是突然沉默不语，冷超凌波丽、酷胜斯考尔，就算抽上两个嘴巴他也未必能回你一眼——不过醉到这种境界的前辈大都早已突破“沉默是金”的界限，修成“鼾睡是银”的正果了，偶有几个功夫未练到家，尚在半睡半醒间徘徊的候补酒仙，便是这两个醉鬼其中的一位。而另一人似乎生怕品位被比了下去，也不甘示弱地将前一种典例练得炉火纯青：“怎……怎么着？小、小子你敢去……去去去叫人？你……以为人……多我就怕、呃、怕你了？”本来就让人难以分辨的外地口音加上刚被酒精麻痹的舌头根，众人能勉强听懂倒也算个奇迹。

这下要危险！我偷看了看班长，见这盟友也是一脸忧虑。对方若是不识好歹地先出手的话，则围殴之势一成，就算班长打上HIV激素也是拦不住的。何况从人数比率来看，最终演变成圈踢是其历史发展之必然性。

三人中的最后一个黑衣男子倒是清醒些，知道若不再出面替己方求情，恐怕过一会儿连自己的母亲都不识得他了，遂连连上前作揖道：“各位大哥，这是误会、误会……”只听他左一句“大哥”右一口“兄台”当真是谦卑得紧，可惜独木难支，很快便被淹没在众人的叫骂声中。

老二倒也给他面子，拿过铁管照他肩头就是一记：“你TM现在来说这个！刚才你们要打我的时候呢？刚才你们往死里追我的时候呢！”说罢又是一脚，可惜这脚的素质只配进中国队的前锋线：近在咫尺居然踢了个空。他还待再打，我怕自己这个大使过早下岗，忙赶过去拉住他：“有话说话，别这样！”那黑衣男子起初被人从后制住，动弹不得，挨了打也不敢吭半声，见我来制止，宛若见到天照大神一般，赶忙过来拍我马屁：“这位大哥，这里最清醒的人就是你了！你一定是老大！听我说句话好不好？就一句……”

平素风流成性、凡事不喜挑头的小七不知何来的胆色，猛然间直扯着嗓子喊了句：“到底打不打！TMD痛快点！”仿佛夜枭的嘶叫一般划破了寂静的星空。

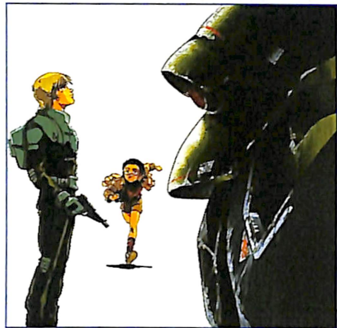
黑衣男子忙转过头去：“兄弟，这话就不对了，你……”他瞥见老二又拎着铁棍向那个一言不发的“斯考尔”走了过去，赶紧再跑到那边去调停。我这个“老大”一时被晒在一边，哭笑不得。

幸好那二人虽醉得忘了自己姓甚名谁，但三个鸡蛋和一堆石块究竟哪个更硬些还是依稀有些印象的，故不敢来个先发制人。班长就趁此良机顺水推舟个先发停人，与那黑衣男子达成“你我各带人回去，就此作罢”的共识。老二先前已用手中铁棒将三人敲了个遍，虽一未击中要害二未使出力道三未点到穴位，但也算出了口恶气，点头表示同意，旁人自然也毫无半点异议，倒是那黑衣男子自觉死里逃生，遂将“老大”这个称号硬生生地从我身上揭下，贴到班长脸上，不过此番却是失策，一来那“老大”先前被他贴个不停，早已失了粘性；二来班长平日被众人马首是瞻，马尾自然也是汇集四方马屁之所在，这等通俗词汇早听得耳根生痒，脸上毫无舒服受用之迹象可寻，可怜那人浑然不觉，兀自连连拱手，“多谢大哥，多谢大哥”地道个不停。我暗叹他于武侠小说终究是涉猎的少，否则后面定会补上“……多谢大哥不杀之恩，他日必当重报！”这等双重保险，不过转念一想，此言多为黑道中人狗败平川时的场面话，谢辞虽未免是肺腑之言，但报恩却从来都是言出必行毫不含糊的：性子慢者充君子，十年后练得一身葵花宝典来以针报恩；性子快者充小人，十个时辰后背一包毒药直奔对方下榻之客栈而去——倘那药若是丁春秋的三笑逍遥散倒也罢了，每日于此乱世间活得如此辛苦，给个安乐死毕竟也算是种报恩。但丁老前辈毕竟是江湖高人，想此三人不幸来这鸟不生蛋的重污染城市沈阳，平素连所含之液体勉强算得上是水的河都难得一见，又何来见得“江湖”高人的福气？这谢还是不要的妙，于是忙上前回道：“兄台哪里话来？客气了客气了，一场误会而已。”

再于是众人捡起家伙撤离前线，归途虽不到四百米——女寝到男寝的距离，校内不少短跑名将均生于斯，皆因女朋友常于电话中寻死觅活之故——倒也行得春风得意，权当是校园版《古惑仔》的结尾。但那醉得凶的，仍在后面阵阵叫骂，颇坏众人的雅兴。有人气不过，想回去重教训一顿，但右拳尚未握紧，早被班长拉住连声曰别跟喝醉酒的一般见识忍一时天高云淡退一步海阔天空云云，言毕递上根“天高云淡”的“一品黄山”牌香烟作论据。我正忙不迭地拉那人预备握拳的左手，见班长大人如此轻易摆平，顿时好生佩服他的文学阅历：你的一篇文章，论点是无人肯听，论证是少人肯听，论据却是人人肯听——但求有趣以博一乐。班长更将其提了个档次，以抽象化具体，以虚构化实物，这人焉有不听之理？佩服之余，不禁暗骂自己果然不是成材的料，吃喝*赌就不用提了，就连五毒之末的“抽”至今尚未学成，香烟更是从未亲自买过一包，今后似此等关键时刻怎能有息事宁人的实力与资本？进大学后，高数外语政治三科是副，抽烟喝酒泡妞三门是主。可叹我三门主科挂了两科红灯，仅喝酒尚不计形象不计肠胃不计生死尚能对付下两瓶，算是勉强及格。如此于寝室没面子不说，更是虚度了在大学里的宝贵光阴，惭愧惭愧。自己就这点微末道行，甫开学时居然还有欲染指班长之宝座的狼子野



心，幸好那时尚理性胜于感性，未敢斗胆去辅导员处申请，现在回想起来，当初简直是不知天高地厚得紧。



回寝后已临近宵禁封门，我等先恭送班长回宫，再拜访外寝府上将两只白鸽完羽归赵——至于另八个飞禽见经拈生死阄后拈下去的二同类不但毫发无伤更衔战俘香烟一根回巢方后悔莫及是为后话——最后才班师到自己的狗窝。大家坐回铺上后，先是心疼了一阵那同《高达0080》的男主角巴尼般牺牲得毫无价值的椅子，继而七嘴八舌地向老二询问事件的始末原由。老二稳坐铺里，听着楼下那醉鬼不知为何仍见好不收的叫骂声，略一皱眉，吸口烟，缓缓道：“TMD，谁知道这厮是怎么着！我当时就在女生寝室楼对面那小卖店门口站着，知道吧？那地方。”众人自然点头表示会意，大凡送女友回寝，少不得路经此处，是狼就一定爱吃肉——好比是女生就一定爱吃零食，只不过一次性吃肉的多少因狼而异罢了。平素男女并肩而行，人常调侃女方是“羊入狼口”，此番断然相反。雨果曾说：“人类的本性终究会在食物面前暴露无遗。”这话半点不假，通常的镜头是这样的：男方送女友至楼门口，见女方慢下脚步，道是要吻别，忙喜不自禁地凑过脸去，正待要吻，忽见女友眼神温柔无限地望向自己身后，又以为是来了情敌，先是大怒，待转身瞧见小卖店那硕大的招牌后继而大惊（笔者在此不由停笔拍案赞叹店里老板高价装潢招牌的远见卓识），倒吸冷气的架势直似乍见追踪者的吉尔，方后悔适才何不多编几道英雄事迹出来讲于女方以求绕道而归，但木已成舟，熟饭可以拿去换生米但却万万变不回生米。乍看之下此番乃有买与不买两条阳关大道任君选择，实则不然：女方已然暗示到此地步，男方若视而不见，正是无风度无品味无发展无个性无德无才无男子汉气概的具体行动表现，不出三日女方就得大吵一番借机分手，而男方往往还不知道孔雀是怎么东南飞的——如此小器，随君有何前途兼钱途可言？故两条通向“ONE PIECE”的伟大航路一条要经过马里亚纳海沟，说白了还是一条路，且这惟一生路上的礁石也不见得照珠穆朗玛峰要矮多少。但见男方此刻全无了狼的气概，而如雨果所言乖乖地露出羊的本性来，站在店里的橱窗前一副待人宰割的无奈相，握那钱包好似握着自己的肉，掏钱时不亚于拔肉上的毛，脸上的表情同大坂夏之阵时准备剖腹的德川家康无异。女方则很自然地褪下羊的表皮，脱掉狼的外套，摇身变为狮子，大开口得恨不能将这全女寝共用的小店一口垄断。结局则是很典型的正剧结尾：一个大喜，一个大悲。女方喜滋滋地身背腰跨脖挂手拿嘴叼大批的战利品得胜而归，还不免暗自责怪父母为何没有章鱼、螃蟹的本事，不给自己多生几条臂膀出来，好多拎几袋回去同姐妹们共享，以显其名门闺秀风范兼为下次班委换届选举打好广泛的民意基础——至于多生了臂膀后是否还能有白马黑马斑马海马河马等各类马中王子敢拜倒在自己的石榴裙下这一节倒未加以半点理会；悲的是男方，大学男生十人有九人欠债，特别是一寝内的债务关系更是花样百出，什么连环债、三角债、连锁债、债上债等层出不穷，只差没有卖身债，且数额由十元到数百元间不等，鳞次栉比，其复杂性照亚历山大一剑斩开的死结亦有过之而无不及，就算是经济法创始人摩莱里老前辈英魂再世，也得对此束手无策，乖乖地躺回他的棺材里。若这男方是无债一身清的纯净人倒也好办，心绞痛发作一会儿也就罢了，但如此人是寝债食物链中的一环，则为罪大恶极是也，自己一失足成千古恨不算，还断了全寝的财路，回去必遭家法伺候。特别是售货小姐临别时的那句“欢迎再次光临”更是让人不寒而栗，倘真的再光临上几次，男方连个申请破产的机会都没有就得立即GAME OVER了。但女方也不能任财路就此断绝，虽思想动机因人而异（无心计者尚存人性、无人性者尚存心计），但最终皆以一吻来以资鼓励，主旨不外乎给男友以生存之信念兼聚财之干劲。但此时男方已失血过多，症状遍及全身：眼神恍惚，表情呆滞，口中喃喃自语，早就魂飞太虚去了，空留一个肉身在此，女方的一吻，权当是媚眼抛给了瞎子。但瞎了的羊毕竟也是羊，只要有毛在就绝不能轻易放过，直到海枯石烂日久天长，绵羊渐渐变成山羊，山羊最后变成饭馆门口倒挂的褪皮羊后，女方才会另觅肥羊将爱情进行到底。

幸我没有女友，暂时还沾不上任人宰割的命运，故没事从不去女寝楼下逗留，免得落个“SEX饥渴”的美名，但也因此不知该杂货店具体地点，见旁人谈虎色变，也只得滥竽充数道：“当然知道那地方，他们怎么惹你的？”老二愤然怒道：“我就在那里好端端地站着，他们三个过来朝我就骂，初时我还道是骂别人，没想到他们指着我鼻子一边骂一边走了过来。我一看情形不好忙谎称报警，就给你们打了电话，岂料这时那个醉得最凶的上来要揪我头发，被我反手一拳打在脸上，顺势再一脚后就撒开腿开溜——好汉不吃眼前亏嘛，然后那穿黑衣的小子就在后面死命追我，我跑的速度抵得上冲刺了，刚回到楼口——”他一指我，“就看见了老三。”

众人这才想起适才是我身先士卒，齐赞我够义气够兄弟，我神定气闲地微微闭目一笑，心下却暗自忖道若被他们知道我刚才所拟之退路不被大卸八块才怪。但只觉老二话中有异，因兄弟多日，知其不会说谎，但往一杯子真话里掺点水的本事却是有的，无事去女寝楼下作甚？定是追哪个女孩子去了。见其西装革履，满头摩丝擦得能照见人影，实无愧于“衣冠禽兽”这个平日的雅号。想必是那三人酒后兽性大发，见老二玉树临风地在眼前一站，知己禽兽不及彼禽兽也，故欲用禽兽间的肢体语言互相交流，怎奈老二终究有“衣冠”二字在先，仍属人类，不敢主演第三类接触，如此一来产生的纠纷应属种族误解之列。

众人听后得知老二并无吃亏，稍平息了些许无名怒气，纷纷言道这样也好两不相欠大家相信你在理以后若有遗祸兄弟们替你罩着云云，老二客套话已听得生腻，神色立现困乏，老大见此一挥手示意关灯睡觉。岂料躺下后楼下的骂声仍在继续，起初众人道是那醉得狠的家伙在发余疯，并不理会，谁知骂声越来越大，我寝虽处二楼拐角，却也听得颇为清楚。大家暗觉此事有点蹊跷，苦于窗户不正对楼下，遂遣情报队员小八去厕所处探个虚实。

不多时，小八魂飞魄散地来回报：楼下聚了四十来人——想是那三人唤来的——正指着我们4号宿舍楼大肆叫骂，幸好是时十一点已过，楼已封门，且此铁门坚固无比，饶是他们人数多上一倍亦无冲入之望。我先前曾怀疑学校深夜封门除了让患急症的学生死得其所外还有何用意，更怀疑把那惟一的铁门修得如此坚不可摧是否要待某日校长卸职之际点起一把火要我们陪葬。如今方知当初见识之浅薄，盖叹校方神机妙算，料敌于未发也。



我随众人去水房细打探敌情，见为首的正是适才那黑衣男子，他脸上的恭维之色早已不翼而飞，换之以卡洛德来报杀父之仇的架势，大声怒喝：“一会儿都给我往死打！出了事我兜着！”我虽早从此人身穿黑衣故为黑道中人料有此节，但万没想到他比那帮十年或十个时辰的前辈更青出于蓝——不到十分钟便率众杀回。我也明白了《古惑仔》为何要出如此多部：第一部你砍完他便换成第二部他来砍你，你便于第三部再砍回去……无怪出了七部也毫无收手的迹象。现在的小伙子办什么事都急，电影看一半就走人，快餐吃一半也倒掉，读书更是如此，翻到一句“怨怨相报何时了”便把前半句奉为经

典，至于带转折性的后三字则是看也不看或是看了等于没看，无怪校园治安每况愈下。但令人不解的是如此流氓集团便能随便进校？就门口收发室里那老伯平素横眉怒对进出孺子的气势，料其不该被几个流氓威武而屈才对……等等，莫非是老伯捐躯了？南无阿弥陀佛……

少顷，班长比流氓先一步破门而入，带来个喜忧参半的消息：喜的是，此流氓非流氓也，亦本校良民地干活；忧的是，下面的人——包括事先的三个——都是97届计算机系的，换言之则是大四的太上学长！这一下我们傻了眼：咱的大水冲哪里的龙王庙不好，偏偏冲了龙王巴哈姆特的皇宫……且适才被那学长"大哥大哥"地叫了半天，少说也得折去几年阳寿。不过转念一想，反正再过俩月人家就毕业了，还怕他作甚？历史里以下犯上的例子倒也多得很，远有明智光秀，近有基伦扎比，我等也不算破例。众人决定把灯关掉静观其变，就冲着这股半夜三更的闹劲，难道保卫科都是吃干饭的不成？

岂料这保卫科吃的果然是干得不能再干的干饭，半晌仍毫无动静，我虽早知其平素欺软怕硬，但今日亲眼所见，自是别有一番滋味。我校为"确保同学们的人身安全"，于门口立一告示牌"出租车禁止入内"，且意蕴深厚，内含"学生乘坐之"的潜台词，仿佛同样一台桑塔纳，载了学生就等同四处乱窜的侦察吉普，坐了老师便胜似搭载核武的GP-02。地位不同待遇也自然不同，故此常有数辆侦察吉普被拒之门外而校内多台GP-02横冲直撞的现象发生——学生见了GP-02纷纷自惭形秽，避之尚不及，焉敢近观哉？这人身自是安得不能再全，也算响应了学校号召，倘有腿疾眼疾耳疾者一个疏忽命丧GP-02那既贵且重的铁蹄下，倒也是他的造化。某次室友小六回家探亲，归来时大包小流地带了许多行李，于火车站乘一崭新的士直奔学校而来，甫到门口险些挨个腰斩——门前的拦路铁杆据说是包公堂上狗头铡的后人，绝非吃素之辈，那车兼司机皆被吓出一身冷汗。小六见其境遇抵不上刚驶进的一台校办工厂之小货车，煞是不快，就货物运输合同问题上前同那老伯争论——毕竟人同牲口有些区别，将那么多行李在同往寝室的阳关大道上拖个十来分钟可不是好玩的游戏。何况小六生得短小精悍，海拔刚过160，从物理学角度考虑，拖行李时花的力道自然也要比常人多得多。门卫老伯不懂物理兼说理不过，情急之下一个电话拨到保卫科而非物理科，这保卫科对付学生的经验远比对付恐怖分子来得丰富老到，不出三分钟即赶到犯罪现场。那司机一怕寿命不够——待到解决纠纷时《五星物语》这部星系史诗差不多也该结束连载了；二惧夜长梦多——小六若气不过拼出身家性命上告到地球联邦政府搞不好自己还要到查布罗基地自费旅游一番。于是忙不迭地将行李卸下，待保卫科来时早去得一骑绝尘不知踪影。可怜小六赔了夫人又折兵，换来保卫副科长一顿狠批，责他无理取闹胡搅蛮缠破坏学校秩序兼长得就一副流氓相等等，小六未料长相也算违章，张口欲辩，怎奈寡不敌众，一副麦克风赛不过N只喇叭，只得忍辱负重。这欧巴桑副科长整天以骂街骂寝骂学生为业，此番抓一典型，更是将小六骂得狗血淋头。小六正洗狗血浴间，恰本班一女生路经此处，见到四溢的狗血，母性本能油然而生。这女生有沉鱼落雁之貌，故自信满满地料想自己的话总该有些分量才对，遂拔刀相助了小六几句说你这是人身攻击。只可惜那喷血的生物不谙人语，更不必遵守"不得人身攻击"这一人类的语言规范，但见她略一侧头，便来了个男女混浴，且其尚看过几集福尔摩斯，故继而摇头晃脑地解释道我由他是流氓推理出你也不甚好东西更推理出汝二人沆瀣一气聚众闹事挺大个闺女怎这样寡廉鲜耻云云，把人家女孩子气得直哭。

保卫科虽按兵不动，但楼下阵阵"4号楼的滚出来！"、"老TMD躲着算什么能耐？都给我下来比划比划！"等颇有大面积杀伤力的霰弹却惹得楼上大三大四的学长们有了反应，少顷，两个饭缸作为速度型前锋先冲了下去，清脆的两声"叮当"吓了我们一跳，更是把险些被砸到头的喧哗者们吓了大大一跳，他们向后退了少许，继续骂个不休，我等则暗自窃笑，盼望战争能早日升级到核武阶段。果不出所料，不一会儿外面便响个不停，好似冰雹来袭。众人于窗边侧身外望，但见楼上球鞋牙缸书本水瓶如雨点般倾泻而出，煞是壮观。明眼人一见便知其必大四同仁所为，盖其不日离校，剩之用具已成垃圾，既是垃圾，拿来砸砸楼下的垃圾又有何妨？以毒攻毒实乃上上策也。如此一来苦了下面诸位，虽有心礼尚往来但碍于敌方火力密集而不敢过于接近，离远了又自愧臂力不济，一时只有挨打的份儿。常言道："攻难守易"，又道："一夫当关，万夫莫开"。均强调的是城池之重要性，今日有缘亲见，方知其有如斯功效！古人果不余欺也！

老四与小五分持两酒瓶与一墨水瓶，亦欲加入战局。念于此投掷恐累及寝室，遂移师上至四楼厕所处，此地视野开阔，角度极佳，实一战略要塞，惟窗前已有三名大四学长向外叫骂，不免有些碍事。只见中间一人虎背熊腰，身长一米九有余，虬肉缠结，卷发及肩，脸孔生得同岩石一般有棱有角，此刻正趴在窗沿上向外怒喝："你们都别TMD撒酒疯！是爷们就上来挑！"嗓音洪亮如钟，令人闻风丧胆，整一燕人张翼德再世，可惜楼下众人尚无曹操于长坂桥上的英明，依旧死赖着不走。老四一推眼镜，拎起酒瓶直奔窗口，斗胆向那张飞道："大哥，借个地儿。"张飞见老四拎一酒瓶，起初尚存疑心，后见该瓶划一抛物线后落入楼下众人之间，效果直似陨石阿克西斯来袭，方才大喜言善，连道投得好掷得准，实乃大一新生之典范也。老四受宠若惊，忙道言重言重吾等不过见下面众贼子酒后闹事扰



前辈们清修其实可恶故上来微献薄力而已还让学长们见笑了云云，说罢又是一酒瓶。小五亦不甘示弱，其手中之墨水瓶虽略显细小，但易握易掷，且内藏半瓶生化武器，实属远程暗器之首选。只怪小五手法不精，将其丢至众人身侧，虽未中的，却也溅人一身墨水，勉强算是完成计划目标。二人遂向三学长施以一礼即不失风度地迅速撤离了现场。三人先是赞叹后生可畏青出于蓝长江后浪推前浪一代新人换旧人了一番，继而被激励得愈发卖力地向外叫骂，以期临走之际为众学弟们树一光辉榜样，也不枉来这大学走了一遭——至于下面各色人等究竟因何而来倒未加以半分思索。

高潮过后必然是结局，保卫科终究是出动了。这就好比是城市居民家里养的宠物犬，如有小偷光顾，只要不碰狗食碗它便叫也不叫一声；但来的倘是强盗，一番大肆翻箱倒柜后更要取家人性命，这犬怕今后断了粮，侵犯了它的狗权，自然会象征性地叫上那么一两声表示抗议。那些人乍见该楼开门放狗，惟恐落个恐水的症状，立时作鸟兽散，一时间走得干干净净，只留下满地的垃圾作为战场的见证。保卫科本以为此番气数已尽大限将至，硬着头皮正准备来个血染的风采，却未料自己有如斯威望，居然能不战而屈人之兵，更是大喜过望，也扭头鸣胜回营，相信不久后一篇名为《** 大学保卫科众将士浴血奋战击退众歹徒保全满院师生》的文章定会见诸报端。

至于老二近日来为避风头，昼伏夜出与猫头鹰无异是为后话暂且不表，至少当晚倒是相安无事，众人在铺上谈笑风生，渐渐地去了周公府，一场血光之灾就此消于无形，真不知应算是风暴后的晴空还是暴风雨前的宁静。

后记

本文节选自我在大一时写的日记，在细节部分做了些许改动。

大学的生活杂陈五味，每天都会有欢笑、心动、郁闷和泪水，作为一个游戏人，感受的领悟自然也别有一番风趣。或许你会说此文有些贫嘴之嫌，但我实在找不出更好的表达方式——因为有些事情是大家心知肚明的，直说出来就索然无味了。

文中充斥了自己曾经对学校存在的不满看法与抵触情绪，然而现在阅历多了，才发现大学其实大多如此，当初的我不过是井底之蛙。然而，即使是一只小小的青蛙，也应当有发表看法的权利。哪怕这些想法多么幼稚、多么可笑，因为这毕竟是无法忘却的校园回忆。不知阅读此文的学生读者是否曾经也有过类似的感受呢？

如果你笑了，那么我也会笑得很开心，因为我知道你明白了我的意思。

最后，为了避免沾染上某些麻烦事，还是照例来个郑重声明：本文纯属虚构，与实际人物、团体毫无关系，如有雷同，纯属巧合。



▲虽然大家已经各奔东西，但寝室里的快乐时光却是永存的，真的好想你们，我的朋友。

朋友

文 梵天

也许大学生活总能留下不少彩色的回忆，忘不了逃课打游戏的日子（－＿－b）想念通宵打机的夜晚，怀念集体群殴的场面，还有那个在学校BBS上用了四年的ID“YAGAMI”（不许鄙视！）。谨以此文献给那些大学时的朋友们，祝贺兰丸考研成功，愿在校的蔡茗及张晶晶学业有成，也愿全班的兄弟姐妹工作顺利！

一

在那个异常炎热的夏天，阿雅终于没辜负父母的期望、长辈的嘱托考入了重点大学。南京，不愧为传说中的火炉型城市之一，到九月份开学的时候还是那么热。

“温度，可以抽干我体内的水分，但是不能烘干我全身沸腾的热血！”在报名队伍中被挤到不成人形的阿雅对他老爸说，“再说，如此炎夏，长夜漫漫无心睡眠，老爸你不让我带游戏机来绝对是个历史性的错误。”

“你省省吧，听到这些我只冒出一身冷汗。”老爸示意阿雅走远点，“跟你妈回宿舍整理东西去！”

如果是漫画人物，阿雅大概可以变出一张水泡眼状的大饼脸来继续哀求吧。

报名、交学费、领卧具，一切按照计划进行，唯独令阿雅遗憾的是，由于父母的双重逆袭，游戏机不能一起进入大学，他们说“大学的学习以自学为主，以后游戏就少玩了”。尽管阿雅已经双手合十，高举过头顶进行了多次的253沟通，但是无奈“御意见无用”啊。

安顿好一切后，父母已经准备了回程的车。“老爸，你下次要是方便来，能不能把PS一起带来啊？”按照她的理论，生活费可以少给，但是游戏不能不玩。

“做梦！”老爸的手势很明确地表达了这个意思，汽车载着阿雅的怨念缓缓地开走了。

之后几天简直度日如年，人生地不熟，况且天生方向识别能力存在严重缺陷，走出校门分不清东南西北，走进校门找不到宿舍楼，舍友周周说：“你一个人可千万别出去逛街！”

“我的天啊！”高考的时候玩游戏没人管，现在考进大学反而不许玩了。还好，接下来的军训让精力过于旺盛的阿雅没有多余的时间来考虑游戏的问题，因为是人都会被累死的。在经历了十多天的地狱修行后，每个人都脱胎换骨地晒成了印度阿三状，“拉拉，请引导我吧！”阿雅一边翻看杂志一边自言自语，按照目前的形势，也只有看杂志充饥了，总不能因为暂时不玩就落后于时代吧。



在告别军训教官的晚会上，每个人都必须做点自我介绍，而阿雅的自白，却基本达到了令全班为之喷饭，令班主任为之昏厥的效果。

“我喜欢ACG。”全班一片沉寂，似乎没人知道什么是ACG。尴尬，那是肯定有一点的，即使脸皮厚到一定程度的阿雅也是如此，“A就是Animation，动画的意思；C就是Comic，漫画的意思；G 就是Game，游戏的意思。Understand？！”情形仿佛是幼儿园的阿姨在给小孩上识字课一样，“真的没人知道？”她做了最后一次尝试。

部分同学开始交头接耳、窃窃私语了，阿雅突然意识到，她的这些喜好在一些人看来，可能是相当不良的。“那么有人会玩游戏吗，TVGAME？”她再次试探性地问了一句。回应的只有全班同学惊奇的目光，或者用惊恐来形容更恰当些，也许其他人无法理解，如此好玩的人是怎么混到大学的。

“知道了，谢谢！”没有同类，阿雅向全班鞠躬后走下讲台。

“我会玩！”角落里一个响亮的声音传了出来，一只手高高的举在那里，“我想你应该会玩KOF吧！”那个人又补充了一句。说话的人是班上某宿舍的某人，小正，大家都是这么叫他的。

“Thanks！”感谢这位仁兄的捧场，阿雅竖起拇指做了个“了解”的手势。

会后，开始了“欢歌送排长”的仪式，（寒……）全班人马杀向了学校附近的KTV，又是轮流制的上台高歌一曲。

“Shit！我是乐盲。”阿雅对周周说。

“随便唱点咯，你现在上台唱儿歌都不会有人吃惊的。”这是周周根据阿雅在班会上的演讲所得到的结论。

“……”

“皆さん，POP music我不太会，只好给大家清唱一首《梦であるように》，希望你们不要874我。”幸好，还没有人知道874是什么含义，而游戏在某些时候也是有点用处的。

整个晚会一直在一片混乱中进行，才开始大学生活就已经学会了什么叫腐败。在喊破了嗓子又用酒将一部分人放倒之后，送行仪式终于结束了，一部分正常行走的人拖着另一部分东倒西歪的人回到了宿舍。

“周周啊，我今天意识到我的脸皮已经厚过超合金Z了。”回到宿舍后阿雅感叹地说道。

“你不是脸皮厚，你是长期活在非人的世界，有你那样介绍自己的吗？南京话经典地称之为呆X……”对于刚才的自我剖析，周周仍在进行着深刻的批判。

“咳……厚道点儿……”

"漫画拿来看看。"这段时间在阿雅的影响下，周周几乎每天都来蹭漫画看。

"刚才你不是叫我呆×么？

"拿来！"军训日的结束在一场床上漫画争夺战中划上了完美的休止符。

二

上了几天的课，大部分同学都熟悉了，但是除了见面打招呼外，彼此间也没有过多的语言交流，话不投机半句多，如果不是喜欢的话题，阿雅是不会乱入进行八卦的。

"阿雅，你会日语吧，帮我看看这个是什么？"前排的女生递过来一本杂志，指着其中一个商标问道。

"shiseido……资生堂？不知道干嘛的，不过我知道Nintendo，任天堂。"她摊开手无辜地回答，任何时候阿雅的搞笑能力和KUSO的功夫都可以正常发挥的。

"就知道你不会回答一句正常点的……"前排的姐姐眨着她那刷着睫毛膏的迷人大眼睛转过头去。

枯燥乏味的马哲课让座位上的大部分昏昏欲睡，看报纸、翻杂志、看小说、写作业……每个人都在以自己的方式打发漫长的两小时。而此时阿雅正拿着掌机开心地玩《塞尔达》，这个是她好不容易偷偷从家里带出来的。两小时的课程对正专心游戏的阿雅来说不过是在地图上反复迷路和奋勇杀敌而已。

"喂喂，同学，你还真投入啊，连下课了都不知道。"上次班会上说自己也喜欢玩游戏的小正已经站在她面前很久了。

"BOSS战中，勿扰！"

"打游戏去吧，切几局《KOF》如何？"

"嗯……搞定了！耶！"阿雅终于完成任务站了起来，"你刚才说什么了？"

"……我刚才说请你去玩几局《KOF》……"一滴大大的冷汗符号，从小正的头上出现了。

"好啊，在哪里？"她回答得很爽快，已经有很长一段时间没有去街机厅练手，而且全班似乎也只有眼前这一个同好，有机会去切磋一下也不错。

"那么请手下留情。"

"知……知道了，哈哈！"小正居然不好意思地笑了。

街机厅就在学校附近，但对阿雅这种"安藤正树"型的路盲来说是不可能会找到的，一路上小正不停地描述里面的游戏有哪些种类哪些值得玩。

"有零钱吗？"在游戏厅门口阿雅掏出两个硬币问小正。

"只有一个，可以让老板找零钱的。"

"够了，多买了浪费。"阿雅掂量着手中的六个游戏代币说。

在游戏厅，多数女孩子都是陪着BF来玩的，少有几个能将DDR玩得很好，同样的道理，也许其他人也认为阿雅是"耗币王"中的一员，但是，她打游戏的风格却不得不让人大跌眼镜。

"没有空闲的机器让我们VS了。"今天是周末，附近学校也比较多，这个时候游戏厅内人满为患也是理所当然的。"下次来？"小正建议。

"我先玩一下GT，你再随便转转吧。"阿雅已经在赛道上飚车了几圈，当然不愿意就这样放弃的。

小正来回巡视了几次都没找到合适的游戏，而阿雅投入的那个代币却还能维持她在赛道上超车、转弯、甩尾。

"你没考驾照吧？"

"没有啊。"

"那你以后千万不要去考驾照，你这样飚车就算交警不管也会遭天谴的。"

"Congratulation！"最后一圈赛道跑完，大屏幕上显示成绩刷新的字样。"我玩的才算一般，我爸玩GT的水平才叫强，他连GT FORCE的装备都买。"

"叔叔……也是游戏中人？"小正彻底无语。

面对游戏厅内已经没有空闲机器的局势，阿雅坏坏地笑着，然后小声说"VS赶走一个就能玩了。"她四处看了一下，找到了一个正在单练的玩友，询问是否可以挑战一局。对方见是个女生，当然是无所谓的态度，反正看着也很像是在游戏厅浪费游戏币的。大约几分钟后，那位玩友的脑门上冒出了几滴小汗，因为他使用的七枷社在八神那招MAX版八稚女的攻击下光荣阵亡了。



"失策！"他咽了口唾沫，表示自己是让着阿雅的，然后投入一个币决定再战一局。又一场过后，形势还是没有逆转，对方只好悻悻地走了，"居然是高手……"他小声说了一句。

"天……"小正看傻了眼，"实力的差距，我想我们不用挑战了。"接下来的时间里，阿雅一直坐在那台机器前玩，而挑战的人也已经换了好几轮，周围观战的人慢慢多了起来，不少人开始和阿雅讨论某些连续技如何使用等等。

"师父，教我吧！"小正感叹着说了一句，他一直以为阿雅说喜欢玩游戏只不过是一般的玩玩而已。

"八戒，这个要靠悟性，只可意会不可言传di，哈哈——byebye！"跳动的身影渐渐消失在楼道里。

从那以后，他们之间的话题稍微多了起来，聊漫画、侃游戏，一起参加学校的漫画社团。在阿雅看来，小正是大学中难得的有共同爱好的玩友，然而仅仅是这样单纯的关系却被"八卦之王"的标哥说成是两人正在"如胶似漆、形影不离"中，难道一起上课一起玩就必须是男女朋友的关系不成！

平时，阿雅买进的海量ACG杂志和单行本漫画以及那些OST都会很大方地推荐给小正，为此小正常常感谢到五体投地并总是说"赚了！"

一次自习，小正边听边赞："《MACROSS7》的歌太强了，那首《ANGEL VOICE》最经典！"

"那当然，整个'macross'系的音乐都很很好的，从林明美到BASARA，福山芳树是大神！对了，你听过《钢之魂》的演唱会吗？"

"什么魂？"

"超级机器人之魂，就是机器人动画和SRW原创大系的热血歌集。"

"机器人？！对机器人的认识我只停留在变形金刚上。"

"踢飞！踢飞等于TF等于TransFormers，想必你也不知道高达的。"

"嘿嘿，我是菜鸟啊，修为严重不够。"

"……"沉默了一会儿，小正好奇地问，"你有PS吗？我只在同学家玩过。"

"有啊，但是老爸不让拿到学校来，以前在家熬夜玩真爽！"阿雅专注地看着杂志上的PS2发售情况，"今年回家一定向家中党支部申请一个PS2，虽然理论上会被踢飞。"

"好啊，下次带来借我玩吧。"小正不自觉地把手放到了阿雅的肩上。

"阁下要是愿意先把手拿开的话，我会考虑的。"又是招牌似的略带邪气的笑容外加友情提醒。小正把手缩了回去，然后不知道是什么表情地叹了口气，似乎想说什么，却又不知道该如何开口的样子。

三

室友周周常说阿雅是那种反应超迟钝的单细胞笨蛋，反射弧可以和恐龙媲美……（作者由于使用不恰当的形容词已经被打飞）

"你在和小正谈恋爱吧？"某日周周这样

问。

“没有啊，何解？”阿雅再次一副无辜的表情。

“没有的话你们上课一起坐，逃课一起闪？”周周继续追问。

“你不是也和我上课坐一起，逃课一起闪的么？！难道你想和我来一段禁断的恋情不成？！”

“去死吧！”一只大大的抱枕飞到了阿雅俊美的脸上，“这叫当局者迷，旁观者清懂不懂？傻瓜，难道你没发现小正对你的态度很不一样？”

“这个……唔……暂时没发现，我们只是爱好相近才比较要好而已。”

“小朋友，现实点吧，ACG不是你以后拿来维生的东西，有些机会错过了以后可就没了。”突然间，阿雅觉得周周此时说话的语气很像上《政治经济学》的张玉，连那个表情都很像。

“我的征途是星辰大海，其他问题不在考虑之内。可能想在ACG上有点成就只是我个人一厢情愿、固执兼偏执的YY，但至少目前我还不想放弃。”一直以来，她都不在乎别人怎么看待怎么评价她的为人，为心爱的ACG拼搏是值得的。“明天要是不将画稿交到MT大人的手上，他会将我秒杀一百遍的，做事要紧先。”有单纯想法的人在两件不同的事情之间总会以一种无理由的方式来个转折，关于周周的话，阿雅根本就不打算多想，因为她总是说“每天想太多事情是在很麻烦，所以大部分时间我的头脑总是一片空白。”

就算是有了周周的提醒，阿雅也不会关心两个人的关系是否会发生微妙的变化。地球照样转，课照样上，他们三人总在上课的时候坐在一起，阿雅被挤在中间。若是她忙于玩掌机的话，小正就和周周有一句没一句地聊天，但是阿雅一直没发现其实周周很乐意和小正呆在一起。一次，邓论课的出席人数突破了历史最低点，迟到的小正照例冲进教师再坐到阿雅边上。

“喂，老兄，就算照顾整个教室的人口分布，你也该换个地方坐吧。”

“我喜欢坐在你边上。”

“……”

“喂喂，我是不是多余了？”周周开始嘲笑他们之间的对话，“那边的某人，你心里是不是有什么‘非分之想’啊？”

周周的话点破了小正心里的玄机，他的脸一直红到脖子根。

“好啦，朋友之间哪来什么非分之想。”这句话停止了他们之间的针锋相对，也让小正意识到有些事情永远都不会有结果……

很快，大学的第一个学期已经接近尾声。元旦前的几天，学校旁边的网吧内添置了几台PS，游戏种类也还算齐全，阿雅打算请小正一起去通宵游戏，而小正则夸张地买了很多熬夜的粮食。网吧内只在靠近门口的地方放了3台机器，见到客人来了，老板拿着游戏目录过来指点两个人应该一起玩什么比较好，《泡泡龙》、《古惑狼赛车》，阿雅趁老板转身收钱的时候白了他一眼，小声说“他直接鄙视我对游戏的见解……”小正一遍又一遍地翻看目录，一时也没有更好的建议，“你决定吧，”他说，“只要不是太耗时间的就行。”

“给你示范《生化2》快速通关吧，不过离世界记录还有一点距离。”《生化危机》系列是阿雅最喜欢的游戏之一，她好不容易说服老板交出原振和记忆卡，交换条件是留下豆腐模式的存档。游戏在小正一连串搞笑的问题中进行，里昂在阿雅的控制下灵活地穿梭于各个场景之间，调查、杀敌、拿道具，一切都在很短的时间内完成。



“怎么开头才给了一把刀啊？”

“因为手枪给了克莱儿，男主角的配置就这样。”

“你怎么不杀光才走？”

“丧尸可以杀，但是不能虐杀，何况我要节省时间和子弹。”

“装备怎么不全拿了？”

“全拿了克莱儿进行游戏的时候你让她等着喝风啊？！”

“怎么不用麦林？”

“老大，麦林子弹少得可怜，非紧急情况不用，武器装备也要像UCG那样以实用为先嘛。”

“怎么……”

“喂喂，你看她打完了再问行不行？”原本在旁边玩《恶魔城X》的玩友在阿雅刚开始玩的时候就过来观战了，看到精彩处还不停地赞一个，“强！”

随着最后一声枪响，里昂表关的流程以S级达成了，最后存档给出了克莱儿里关的提示。“里关就交给你了。”阿雅换盘后把手柄交给小正，“我帮你先干掉鳄鱼，又留了道具，过关绝对没问题。”

“难讲，我怀疑能不能跑到警察局。”根据刚才的亲眼所见，小正想到自己以前说的那些关于游戏方面的见解其实有点言过其实，只不过阿雅不想点破他在吹牛罢了。

“怎么会这样？”摇杆轻轻一推，克莱儿已经撞到墙上，正好被扑过来的丧尸围攻，“YOU DIED”几个鲜血淋漓的字母浮现在屏幕上。

“我摇杆不会用。”小正只好这样解释。

“那就用十字键加×来跑动，这样好控制些。”看着小正玩了一会，阿雅就和旁边的玩友讨论《恶魔城X》的隐藏地图了，然后间断地告诉小正下一步该怎么玩下去，不过每次她都看见克莱儿因HP不足而缓慢拖动脚步的情形。

终于，游戏因为回复剂、弹药全部用尽而无法进行下去。“是不是想嘲笑我了？”小正把手柄丢到桌上。

“第一次玩都这样的，我第一次玩的时候也被咬得很惨。要不换个游戏玩咯？”她想尽量缓解空气中弥漫的不愉快。

“你自己玩吧，我在旁边看就行。”

无念……两个字很好地概括了阿雅的心情，本来可以开心地玩一晚上的，她有时候真想不明白，为什么男生在游戏上不如女生时总要表现出没理由的小心眼呢。

剩下的时间阿雅都在一个人游戏，小正觉得无聊就在旁边打瞌睡，直到通宵结束两个人都没有说什么像样的话，除了“再见”。

“好啊，彻夜不归。”周周这次霸占了阿雅的床，开心地从被窝里伸出脑袋，略带邪恶地笑着。

“我睡觉了……还是你想跟我GL？”阿雅无视周周的存在一把扯过被子。

“阿雅……你觉得小正怎么样啊？”

“老实、内向、口才不行、RP还行，长得也不错，其他没有了。”她迷迷糊糊地回答。

“阿雅……我发现我喜欢小正了……”

“嗯……知道了……我会帮你说的……”

元旦之后就临近期末考试了，第一个学期的课程也基本结束，平时的时间大家都耗在自习上。“为了奖学金和PS2”，阿雅给自己定了究极目标，这些天她一直在教室自习。高数考试的前一天，阿雅正在教室里苦算指数和导数，小正也“意外”地去那里，不过一张纸也没带。

“我有事找你。”他直截了当地说。

“哦……请问老兄你上自习都不带书的？对了你知不知道周周很欣赏你耶？”

“开玩笑……我……我还是先酝酿一下了……”

“随便。”半个多小时过去了，阿雅已经做完很多题，可小正只是盯着桌面，目光呆滞。

“老兄，学习也好歹给个职业道德吧，何况你期中考试刷新了历史记录，莫非你有信心考80？”

“没有，按照目前的状况考18分都很难。”很吃惊，他居然能这样若无其事地回答。

“Shit！”阿雅暗暗骂了一句，“老兄啊，常言道少壮不努力老大变驼背，你现在不看书难道用激励和幸运不成？！”

“反正物理和线性代数已经挂了，也不在乎再多一门。”

“你在想什么啊？”阿雅大惑不解。

"我在想一个混蛋?"

"混蛋?! 不是欠债不还的吧?"她不得不承认，有时候大脑反应要比常人慢半拍的。

"不是不是，我是想跟你说我很羡慕你啊，游戏玩得好，头脑也好……还有……"小正一时间也不知道该如何开口，特别是像阿雅这种古灵精怪的女生。

"不知道怎么说就不要说咯，现在以学业为重，要是考试挂了，第一我的PS2计划就要泡汤，第二我爹也不会放过我的。明天下午就能回家了，哦呵呵……"

"我先走了。"看到周周来了小正就打算走，以前他都非常乐意加入三人行的，"晚上给你电话。"

晚上十点半，随着各个宿舍传出的一阵阵频率各异的狼嚎声，管楼的大爷切断了宿舍楼的电源。阿雅的宿舍在数分钟的忙乱后渐渐安静了，为了第二天的高数考试大家早已爬上床休息。没一会儿，电话炸响起来，宿舍里骂声一片，无奈之下阿雅只好极不情愿地起床，然后裹着被子摸索到电话那里。

"喂……找谁?"怨念蓄势待发。

"……"

"hello? もしもし?"对方还是没有声音，阿雅开始暴走了，"SHIT 你找死啊!"

"……是我……"电话那头传来熟悉但听上去却很郁闷的声音。

"哦，抱歉，什么事?"

"我继续说下午没跟你说的事情。"

"什么? 好，不过快一点，阿嚏～现在我连留下来的鼻涕都快要成冰条了。"

"……"他并没有马上回答，阿雅听到的只是电话亭的大妈不耐烦的声音，快要打烊了。

"大哥，你正在残害一个将大有作为的热血青年，知道不?"

"我喜欢你，希望你做我的女朋友。"电话那头传来了平静的回答。

"阿嚏! 什么?"其实阿雅对于这句话并未感到吃惊，"残念だね!"

"为什么?"如此干脆的拒绝让小正感到不止是失败的不服气。

"没有什么理由的，我们只适合做朋友，若从男女之间的关系考虑，你会受不了我的。"

"为什么你会觉得我受不了你?"

关于这些阿雅并不想解释太多，她只是简单地告诉小正她这个人自我意识太强，缺乏与人相处的耐性，同时好像RPWT也蛮严重的，而且目前除了学业和ACG外还没有考虑到其他的事情，尽管以上理由根本没什么说服力。

"那么你回答我几个问题行吗?"小正在听完这些不成文的解释后问。

"没问题。"为了不打搅室友的美梦，她已经把电话拖到了走廊上。

"是不是我太矮了配不上你?"

"我一向认为身高不是距离，而且你我在同一水平线上就不能称之为矮。将人际关系定位在高矮胖瘦上，那只能算一种肤浅的认识。"

"那是因为我游戏玩太烂动漫没水平?"

"NO，游戏动漫纯属个人爱好，从来不强加于人更不是交友准则。那么我可以提几个问题吗请问?"凭直觉，阿雅认为如果真是因为对ACG的共同爱好才比较合得来的话，小正根本就不可能对她这样。

"好吧，我会照实回答的。"小正没想到阿雅居然会想到反问他几个问题。

"OK。请问你是不是觉得我这样喜欢ACG是一种愚蠢的行为或者说是近于疯狂的变态?"

"我对ACG的感觉只是随便的态度，从来不认为是可以这样值得你坚持的东西，更不认为在ACG上能有什么建树。"

"好吧，那么第二个问题，你对朋友够坦诚吗?"

这个问题让小正无言以对，因为朋友之间最重要的就是真诚相待，而阿雅向来不介意对方说错什么，造假也好，吹牛也罢，她从来不会戳穿让朋友难堪，尽管这样会被说成是一种阴险行为。此时小正想到以前在阿雅面前说的那些话只能让自己感到更惭愧。

"算了，问你下一个问题吧，你一直是在迁就我吧?"早料到小正会不知道怎么回答刚才的提问，阿雅也不想对方太难堪，就换了一个话题。

"大部分时候是，因为想和你多说几句话。"

又是一个早已预料到的答案，正因为这样的迁就才让她误以为小正也是热爱ACG的人。"呼……看来给你造成不少困扰了，那么最后一个问题了，你以前是抱着什么样的心态来交朋友的呢，泡马子的心态、同是ACG爱好者的心态或者是其他?"

"……"沉默了很久，小正也没有回答，凭直觉阿雅大概能猜到他心里在想什么。

"好了，心跳游戏结束，我想我知道答案了，谢谢。明天还要考试，你该回去了，再见!"电话被小正挂断了，在那句"再见"之后，也许最后一点能维系朋友之间友谊的东西也被切断了。

"阿雅，聊什么这么久啊?"原来周周一直没有睡。

"没什么，不过有些事可能不太好，刚才似乎伤害了某人脆弱的心灵。"

"神经病!"周周在上面翻了一个身，床板上的灰尘再一次掉到了阿雅的脸上，"快睡啦，明天还要考高数呢。"

是啊，明天还要考高数，考试之后就可以回家了……

第二天考试，大家早早在教室里排好了座位，看书的、抄公式的、默默祈祷状的、商量等一下怎么对答案的，等监考老师进来之后，剩下的话题就是讨论这个老师的监考风格了。

"请同学们遵守考场纪律，"考官清清嗓子，按人头清点上缴的书本笔记，发现无可疑之后就开始发考卷。

"居然是张玉。"底下的同学开始窃笑，因为张老师监考向来是只看报纸不看考生而且充分给大家留后路的。

不过张老师绕着教室走了几圈，数来数去还是发现人数不对，"你们班长呢? 这个位子上的是谁?"她推着鼻梁上的眼镜开始不满了。

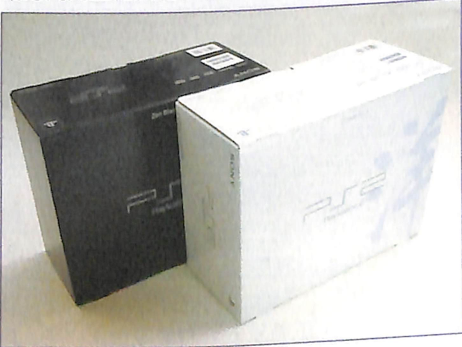
无辜的林永杰大班长站起来，冲着后面的阿标使劲眨眼。"不知道，我出门的时候他还在睡觉。"标哥如实说。

"哪有期末考试都不重视的道理，你们这些同学必须先端正学习态度才行。"张老师已经摊开报纸发牢骚并说教了。大约过了30分钟，迟到的小正终于进了考场，除了拿份考卷以外啥都没说，张老师称之为"考试迟到不能推动国家经济建设"。然而小正只是满不在乎地在卷子上写上自己的名字，接着便什么也没写。考试进行大概一个小时，周周从后面踢了阿雅的凳子一脚，告诉她小正的卷子白白一片什么都没写。于是她们两人示意小正能抄就快抄，可是小正看一眼之后直接交卷走人了，全班对这个"就义"行为唏嘘不已，白卷的下场就是直接重修。

四

就这样，上班学期在同学们的议论中结束了，阿雅下午就回家，享受每天都很愉快的寒假生活，也终于如愿以偿地用过年收到的红包买了PS2，细细品味次世代主机的魅力。快开学的时候，父母终于同意她将游戏机带到学校去。开学后，阿雅在冲进宿舍的第一时间告诉周周她把PS2带来了，当然还带了好吃的东西。周周的任务则是边消费食品边看阿雅玩游戏。

第一天上课，阿雅和周周兴冲冲地去教室，路上遇到了不少赶往教室的同学，也遇到了行动方向完全相反的小正。



"早啊，小正!"周周开心地挥手，"阿雅带PS2来了，一起玩哦。"

回答是擦肩而过的冷漠，才一个暑假没见小正已经和以前判若两人，脸上没有丝毫的表情，眼前的这两个人似乎是不认识的。

"阿雅，我就这么讨厌吗?"上课的时候周周又开始问，要不是刚才连哄带骗地带她来教室，她早就回宿舍思索人生去了。

"白痴，又不是针对你的。"阿雅鼻子里哼哼，果然，做不成情人就做不成朋友。

"你们吵架了？"

"不是，是关于一些人生观发生了一点歧义而已。"

"那就该我倒霉啊，你要请我吃KFC来抚慰我受伤的心灵。"

"……好……"阿雅再次厥倒，这样都能构成请客的理由？！

后来一连几天小正都没来上课，继上学期的高数零分事件后，来上课的高数老师每次来都阴沉着脸，然后每节课都点名。

"裘老爷子八成疯了，"同学们这样说，"家门不幸啊，应用数理系王者神话的威名就败在那个零分手上了。"也难怪裘老师会发飙，哪个老师看着自己教的学生每天不上课又考零分还能保持仙者风范的。

"你们班的黄正呢，怎么又不来上课？班长站起来给我说清楚到底怎么一回事。"终于，裘老爷子爆发了。

无奈林班长又成了无辜的受害者，被高数老师盘问后又遭到年级辅导员的批斗。

"人民会记得你的，林老大。"阿雅安慰道，"不过请问小正到底去哪里了？"

"反正我这几天没见过他，我们宿舍的人都不知道什么事，反正我不管了，也管不了。"林永杰不停摆手，叫她们不要再问，"总之不是很好形容，他白天在宿舍睡觉，晚上就出门，然后第二天早上再回来。"

阿雅隐约觉得这件事和自己有关，回宿舍后她把上学期的电话事件告诉周周，不过向来喜欢八卦的周周这次却没什么态度。

"准备接受社会舆论的洗礼，是我的罪。"阿雅拱手。

"你只是说出你的想法，如果他真觉得连朋友都做不成的话，那未免太小心眼了。"

又是一个星期缺席，看来小正是准备成为万年留级男了。而号称324宿舍铁三角的众兄弟已经多方劝阻无效，该用的方法都用过了，辅导员已经发话，再不去上课就请家长来，办好手续卷铺盖走人，而留级一事已成定局。

谴责，那似乎是阿雅必须接受的审判。不知道从什么时候开始，班里开始流传小正之所以堕落是因为被阿雅甩了。显然，没有阿雅的始乱终弃，就没有小正的水深火热和痛不欲生。八卦的效力总是比正道来的新闻更吸引人一些，特别始经过添油加醋之后。班上的男生在得知这一事件后，除了坚持认为"肥水不流外人田"这一原则外，更是对阿雅有了全新的认识，强就一个字！

"阿雅你完了，经过这帮只知道聊天聊地聊女人的男生之口，白的也变成黑的。"周周这样评价，这段时间她都在锲而不舍地劝小正，尽管暂时还没什么效果，但是她坚信总有一天会打动她。

"自暴自弃和自甘堕落是灵魂的腐化和道德的沦丧，田中芳树大人任何时候说得都这么有道理。就算固执，我的决定还是不会改变！"阿雅对周周说，"至于你嘛，既然有目标了就坚持下去吧！"

"好啊，我希望在大学的时候就能看到你征战的轨迹，而我的目标也绝对不会放弃的。约束だ！"最后的那句，是周周从阿雅那里学来的台词。

尽管两人的目标已经非常明确，但是这回却是旁观者迷，仍有不少班中的兄弟劝阿雅给小正一个机会，标哥就是其中的先驱者。一次上自习的时候，标哥鬼鬼祟祟地将阿雅叫到教室外面，准备再次进行说教。

"标哥，有话直说呀，何必如此猥琐。"阿雅已经见怪不怪了。

标哥的说教几乎可涵盖大部分理性主义和理想主义者的内容，基本历时数小时，题目大致可以写成"像爱上帝一样爱人类"，其中包括人生观、为人处事的道理、社会科学、哲学、伟大理想等等，总结性的综述就是"和小正和好吧"。

"切……"阿雅如实表示，绝大部分没听见，大部分没听懂，剩下的一小部分不被采纳，"标哥，人间五十年，与天相比，不过渺小一物，你就当我是火星的后继者吧。"她说着基本没人能听懂的台词来报复刚才的说教，"每个人都有自己的理想，毕竟美好的未来有白色的明天在等待，看吧！东方正在鲜红地燃烧着！"

标哥石化了，顺着她所指的方向望去，除了长江二桥上的灯光外，已经是漆黑一片了……

"任重而道远"，阿雅是这么说周周的，经历了差不多半个学期，周周说小正开始和她交往了，但是周周黯淡的眼神说明其实她并不快乐，她说小正只是在敷衍她而已。

"不会的，至少他不用天天出去腐败。而且他本来就很内向，一切慢慢来。"阿雅只好如此安慰周周，"相比之下我就惨多了，白天上课还要自学日语，还要给动画公司的烂人画原稿来挣点小费以满足ACG的需要，晚上继续去学习跆拳道进行自虐。"

"你是非人的……"周周算勉强挤出了一点笑容。

在大三的时候，差不多可以考虑为将来做点打算了，阿雅没打算考研，因为毕业了找份喜欢的工作才是最佳选择。周周在考研和就业之间举棋不定，后来她决定毕业后在南京留一年，这样可以等小正毕业了再作打算。

"周周，我觉得你这样牺牲太大了。"

"我想两个人在一起，仅此而已……"为了省下几块钱，冬天的外套周周都是手洗的，一双手被冻得发紫。

"我觉得你们现在的感觉就是老妇老妻，你既要顾他吃管他穿，还要给他洗衣服，整一个老妈，你看看你自己的手，根根冻得像萝卜，然后自己还面黄肌瘦，我快以为你非吸毒就卖血了。大姐，你自己无所谓我看着都心疼啊，小正到底怎么照顾女朋友的？"阿雅向来不干涉别人的私事，但是这次她是在看不下去了。

回应她的，除了哗哗的水声外，还有水池那边传来的轻微的啜泣声。

"周周，你怎么了？"她停止了正在奋战的《biohazard》。

"没什么，我只是觉得很难过。"向来整天乐呵呵的周周此时已经泪流满面，她告诉阿雅自从小正迷上游戏后，整夜都在网吧里包夜，家里为了控制他每月只给300元的生活费，钱花光了他就向周周要，然后出去一玩就是几天，刚才去网吧找他回来还被狠狠骂了一顿。



阿雅承认有很多人沉迷于游戏不能自拔，但她相信玩物可以不丧志的，可是眼前的这个实例却不得不让她心寒，教育体制为何三令五申地要杜绝游戏，不就是为了防止这种现象的产生吗？"人渣"，透过周周的泪水阿雅找到了这两个字，"我们去找他回来。"

自从北京某网吧的火灾事件后，明文规定网吧不许通宵营业，但居民区内还是有不少无证经营的黑网吧在通宵经营。穿过狭长黑暗的过道，她们找到了那家小正常去的网吧，里面没有开灯，空气出奇的刺鼻，实在是乌烟瘴气的地方。

"喂，你们干吗？"一个网吧的伙计挡在阿雅面前不让她们进去。

"找人！"阿雅的眼神告诉眼前的这位老兄最好自觉点让开。

"让她们找。"嘴里斜叼着烟的老板从牙缝里挤出几个字，然后很不满地看着这两个麻烦的女人。

网吧最小的那个房间里放着一张单人床，上面丢着发出一点点霉味的被子，大概熬夜累了的人可以暂时在这里睡一会儿。小正就坐在这间小黑屋里的电脑前聚精会神地打游戏、抽烟，电脑桌上杂乱地放着可乐罐、吃剩下的盒饭、烟蒂，他竟然没察觉到已经有人站在他背后很久了。

"老兄，借个火。"阿雅慢条斯理地问了一句想看看他什么反应。结果小正头也没回就把打

火机递了过来，突然间觉得声音很熟悉，惊慌中打火机掉在了地上。

“你怎么来了？”

借着显示器的光线，阿雅勉强能看清楚小正现在的脸，黑眼圈、空洞的眼神、凌乱的头发。“黄正，你现在挺像个鬼的你知道吗？我的两个朋友都在苦难中煎熬，一个在物质和精神上虐待自己，一个堕落到不成人形。”

“你怎么这么多事，叫你不要管了。”他不敢正视阿雅却转过头抱怨周周。

看到周周的眼泪在眼眶里打转，阿雅不由分说地一把揪住小正的衣领，把他从里面拖了出来。

“你们到底要干吗？”网吧的老板急了。

“结账！”钱拍到老板的桌子上，这下他不会再有意见了。

走到楼下，阿雅暴走了，“黄正，我实在没想到你居然这么没出息！你对得起周周吗？”

“不用你管。”对于阿雅暴怒的斥责，他无动于衷，又从口袋里摸出一根烟打算点起来。

“妈的！”阿雅一拳狠狠地砸到了他的鼻梁上，小正被这突如其来的一拳打退了好几步，“作为朋友我就有资格管！这一拳是替周周赏你的！”接着她又把小正揪过来，重重一脚踢过去。“这一脚是替其他关心你的人赏你的！”

本来经常熬夜就已经虚弱不堪的小正这回又尝到一顿拳脚，这下已经捂着腹部坐到地上直不起腰来，脸也在火辣辣的疼，鼻血滴到了被霜冻僵的草皮上。

“阿雅，求求你别打了。”周周干脆挡到了小正前面，因为她想到了上次在教室里被阿雅海扁的那个流氓的惨状。

“你到现在还帮他？这样的人有什么资格得到你的维护，哪里值得你付出那么多？”阿雅从刚才进入网吧找到小正的那一刻便已经感到了彻底的失望，“你觉得你现在这副样子对得起谁？”她指着小正骂道，但是接下来的那一幕却是她万万没想到的。

“对不起……”是不是真的男儿有泪不轻弹，小正在周周和阿雅面前哭了，“对不起，我只是有一点控制不住……”

成绩差、留级，来自各方面的压力，面对这些小正只好选择逃避，每天在网吧夜以继日地麻痹自己，久而久之便成了小正的习惯。

“该道歉的是我，当初不带着你去玩游戏的话就没有现在的事了。”这句话阿雅一直想说却没有恰当的机会，因为即便两人都很喜欢游戏，但是却选择了截然相反的路，花去三年时间，阿雅已经是颇有成果的撰稿人，也是不少玩友眼中为数不多的女性游戏人，而小正这三年来却几乎游戏来吞噬自己的青春。

“阿雅……我们还是……还是朋友的吧？”小正揉着被打青的脸，伸出了刚才还在擦鼻血的手。



“当然！”击掌之后，一切都化解了，最重要的是小正得到了周周的原谅，两人也丝毫不避讳阿雅在场，幸福地拥抱着。

“啧……一点都不知道会影响市容的……我就不跟你们一起去楼顶看风景了，但请十一点半以前回宿舍，不然我不好向查房的阿姨交代。”阿雅笑着快速闪走，留下小两口在那儿继续甜蜜。

最后

度过忙碌的大四之后，每个人都怀着不同的心情踏上了归程。尽管并非完全去从事游戏业，但阿雅觉得这样并没有留下什么遗憾，而周周如约留在南京，等小正毕业后一起寻找未来的方向。

如今毕业已是一年多，小正以还算不错的成绩毕业了，周周告诉阿雅，他们决定留在江苏找工作，等安定下来了再联系。

这天晚上，阿雅正坐在电脑前考虑该如何下笔写游戏评论，QQ上那个久违的头像跳动了。

“阿雅，我们留在常州了。”视频传来了周周和小正快乐的笑脸。

“很好啊，工作顺利吗？”

“还行，就是现在住的地方比较小。”周周笑着指指身后的那个房间，“你呢？还在努力吗？”

“是啊，正在搜肠刮肚写稿中。”

“你还是老样子啊~我们也没怎么改变。”

“朋友么，五十年不变，最多变成老头和老太。”字符换回了他们的狂笑，是啊，朋友，是永远不会变的。

我有一个梦想

文 小波

“报告老师！他上节课间到校外去打游戏机了！”这个人的名字叫俞勇，三条杠。第一条是用了八角乘以十二等于九块六角钱给他们那排的小队每人买了一包干脆面换来的。第二条是十岁生日那天家里到“红遍天”酒楼请全班同学饕餮了一顿吃来的。第三条是妈妈跟“师德标兵”的年级主任谈了次话加上去的。而他说到的“他”，就是他正用食指指向的我。

“好了，好了。俞勇你管好你自己！”三十出头的班主任对我向来不喜欢，曾经没收了我一打收集已久的七龙珠星卡。很多人都喜欢向老师告我的状来获得老师的垂青。只是今天外校老师来听班主任的语文课，好像和什么职称有关，班主任估计从刷好牙开始就一直绷紧了脸，稍有些皱纹的脸都被拉得和玻璃一样平。俞勇似乎告状没找对日子。

“今天，我们上的课和梦想有关，题目叫《我有一个梦想》。是一个黑人追求自由的梦想。那么，大家有没有梦想呢？”班主任这番抑扬顿挫的做作表演估计排练了很久。大家也按照事先讲好地齐刷刷地举起了左手。

“俞勇！”

“我的梦想就是当老师，像俞老师一样。”不巧，我们的班主任也姓俞。

“做另一个俞老师么，那俞老师先祝你梦想成真。”我感觉是在听一段劣质的相声，于是手慢慢伸向了桌肚里的《忍者神龟》连环画。

“许由！”

“我，我想……”

“我是说你不要开小差……那，那好吧，你的梦想是什么？”让我实在出乎意料，我并没有进入预先准备好的回答问题的名单。

“我的梦想，我的梦想是整天能够打游戏机！”

“哈哈哈……”场面有些失控。

“许由同学，游戏机是精神鸦片，要玩物丧志的，要毒害人的。老师希望你能够有健康的梦想。”义正言辞，语气坚定得无可辩驳。

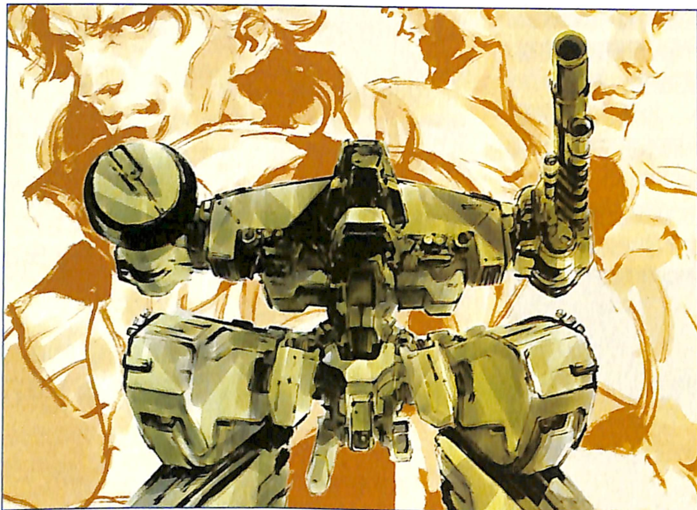


“那，老师，我的梦想是做出不毒害人的游戏机……”这一次，我没有像往常那样把头低下看自己的双脚。

那个时候，我十岁。还意识不到其实我要做的是游戏，而不是游戏机。那个时候我的脑袋只有一只三号足球那么大，想不到这么复杂的东西。如今我的脑袋已经长到一只四号球那么大，就知道游戏这个东西不是这么好就做出来的了。

我经常玩“是男人就撑四十秒”。这个游戏是射击游戏最简化的版本。我认为只要学精

C++就一定能把它编出来。虽然我没有学精C++，但是我会五笔字型。可在我发现一分钟可以输入二百四十个汉字的本领对做游戏没有任何帮助之后，终于知道自己实在很废柴。想到教我们图形学的“教授”上课迟到四十分钟，下课早退半小时，课上只讲勾股定理，恨从心中起。于是在心里把教我们图形学那个秃头渣滓痛骂一顿之后，决定先把“是男人撑过四十秒”征服。我不能把你做出来，至少也要把你玩熟了。在一次又一次的失败之后，我知道我至多只是半个男人，而通常只有四分之一个。这就是为什么手笨的我不喜欢STG的原因，不仅体会不到半点成就感，还要被它骂变态。



尽管如此，我还是深深热爱着一个手笨者很难上手（以前一直认为“上手”是指达人总是把手柄向上高举，以示其达人风范，后来学了日语才知道这两个汉字是“擅长”的意思。中国人不明白汉字的意思，多少有些悲哀。）的游戏，它叫做《Metal Gear Solid》。国内翻译成《燃烧战车》、《合金装备：索利得》、《潜龙谍影》。最后一种号称是官方译名，但是我还是比较喜欢第一种，虽然不像第二种是直译，但是它把《Metal Gear》是什么说出来了。后来我在猫扑上看到一个让我几天没有胃口的译名，叫做《馒头隔夜：馊了的》。这个超强的音译，让我明白玩游戏不会日文还不是一件很糟糕的事情，但要是英文不好就很恐怖了。

还好，我的英文是很好的。至少在打《MGS》的时候，手边可以没有“文×星”。所以当Wolf倒在雪地里的时候，我能够被感动得像发羊癫疯那样颤抖着握住手柄。我一个英文不好的同学以为Wolf在向Snake倾吐临终前的爱意。因为他只看懂了“I have been waiting for you”。

这个游戏彻底改变了我的游戏观，让我明白了游戏也是可以有内涵的，也是可以被艺术化的。虽然艺术这个词有些高大，但是通过打游戏让我觉得我也高大起来了。为了通过《MGS2》让自己继续高大下去，我决定去买PS2。

我去买PS2的那家店叫做“新×元”。本来小说里面的东西虚虚实实，虽然事情可能并不是发生在我的生活里的，但它就是我的生活。很多人明白这一点之后就喜欢看我编造了。但是关于“新X元”的故事，因为它确确实实地发生在我的生活里了，所以我就不怕别人说我造谣。

这家店座落在人民广场附近，是一家很拥挤的小店。其实我买PS2的收据还在我写字台的书桌里面，可以将这家店的具体地址都写出来，但是这样无疑会被人骂骗稿费……当时店里面摆着很多我曾经对着广告流口水的东西。店堂橱窗玻璃上贴着一张纸，上面用很粗的水笔写着各种型号的PS2价格。之前看过这家店在杂志上登出来的广告，发觉不是很贵。如今一看纸板上的价格，果然不贵。于是我很兴奋地说，“给我拿一台拿2050块的PS2。”

“卖完了。新货还没有进来。你要等一个月左右。”一个中发的阿姨，30岁上下吧。感觉还是很可亲的。说这话时没有结巴，不是说谎已经炉火纯青了，就是在说实话。

“一个月？为什么这么久？那么2120块的呢？”一个月可以把五一长假足足过四遍，而我经不起这样的等待。

“上午刚刚卖掉。最便宜的是2150块的，30006R型。这个是港版的，可以直接插市电，省一个100多块钱的电源。”

我想2050本来也是要电源的嘛，加在一道差不多这个价，于是就决定买这台。

“可以打盗版吧。”

“可以，不过是引导的。”

在我买之前，店里还有一个顾客买机。我看到了他引导盗版的全过程。觉得虽然比PS烦一些。不过想来PS2是高科技，防盗措施做得好，麻烦是应该的。

“和前面那个人的一样吧。”

“一样的，一教就会。”

“那好，给我拿一台试吧。”

“我们都是没有拆封过的机器，先交钱好吗？”那个时候我啥都不懂。否则我绝对不相信没有拆封过的机器可以用引导。

“等等，是原装手柄吧。”

“保证原装，但是只有一个，加一个手柄150。记忆卡要另买，240。”我是和我的兄弟一道来的。他借给我钱我才能买，而他只是想和我一道踢实况，加一个手柄是自然的，记忆卡么，自然也是不可少的。于是26张鲜红的百元大钞交到了阿姨手里，换回一张不用上税的收据和六十块钱的找零。

一个深蓝色的包装盒被撕开，胶纸剥开的声音像是小孩子偷吃糖果时剥开塑料纸一样。插上电源之后，电视上就显出了PS2的开机画面。

“机器好的。”

“哎，游戏还没有试呢？”

“不是跟你说用引导的嘛，引导盘要另买的，便宜的240，蓝碟，好的400，黑碟。还要插一块卡。这个卡150。”她从柜台里掏出两张和普通光盘并无区别的盘和一块和记忆卡差不多的黑色卡片。

“前面你怎么不说？”

“你又没有说你要引导盘？你只说要试机。”这个时候我觉得这个阿姨更加可亲了。因为她像一休，以前动画片里的一休就是专门跟坏人玩这种文字游戏的。

想到之前听说加装直读要400块就嫌贵，原来引导里面还有这么多黑道道。收据也拿到了，在这种地方不要机器是不可能的了。我咬了咬很不整齐的门牙，说“那给我400的吧。”黑色的盘感觉要比那很像刻录盘的蓝碟地道得多。于是我身上又少了四张红票票。

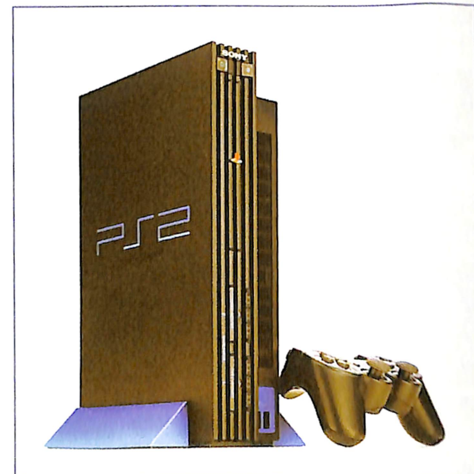
文字加金钱游戏和引导工作妥当之后，我们终于看到了电视机上出现了《WE5FE》的画面。

“再给我试一张《MGS2》吧。”

“DVD的不能打。要买一张正版DVD游戏才可以打。”

“什么？”我们一共带了3100。2150加150加240加400加150等于3090。两人回家还需要一共6块钱车钱。而人民币是现金，无法透支，这家店看来也不允许赊帐。于是在阿姨很好心地送了几张我之后从来没有玩过的CD碟以及一个奇丑无比的CD包之后，我抱着PS2走出了店门。

尽管知道自己如同被抢劫了一样，但是PS2的入手以及实况的达成，让我仍然非常高兴。只是由于没有了《MGS2》，所以我已经不再高大了。



之后，由于引导时光驱需要强制出仓，每次换碟时都能听到PS2发出撕心裂肺一样的出仓声。再之后，我发现手柄的L和R键弹不起来了，拆开一看，啥原装手柄，就是一简装PS震柄。再再之后，我发现引导这个东西，不是所有的CD游戏都能够引导出来的。再再再之后，我买了正版DVD游戏，发现不仅不是所有的DVD游戏都能够引导出来的，而且大作基本引导不出来，小作通常会死机，黑屏如开机画面一样频繁。

于是我很想把“新×元”中的“×”用汉字替换掉，也许这篇文章发表之后，“新×元”就要改名搬家，或许已经改名搬家了。但是奸商的本质是不会改名搬家的。

前面说到为了引导盗版，我买了一张正版的DVD游戏。这成了我购买正版游戏的一个起点。正版碟可以不用强制出仓，永远不会死机黑屏（因为我没有买过《星海3》），不管D9、D5都可以读，光头旋转也不再像玩盗版时那么聒噪。这样的一种感觉才让我真正觉得买PS2是一种享受。于是我对于购买正版上瘾了。

虽然正版比不上鸦片那样有害和高价，但是比盗版贵几十倍的价格让我决定像买鸦片一样用不正常的手段获得金钱。这里的不正常并不是说我要从事犯罪活动，而是说在高三的时候我决定打工。

一天放学，我没有按平常坐像绞肉机一样的公交车，而是徒步完成了七、八公里的行程，想寻找打短工兼职的机会。路边的店铺都没啥生意，空荡荡的门面看来不仅不想招工，连老板都想着辞职。我眼见无望，灰心之余想到想攒钱买的《MGS2》，觉得我离那心目中的高大越来越遥远。

可是机会往往就是在你快要丢失希望的时候出现的。快走到家的时候，我见到一家汉堡店。其实它的招牌是：××。虽然我Q版的脑袋后面搭拉下了一滴巨大的汗珠，但这个并不重要，关键是这家店的门口竖着一块纸板：召工。还好那个时候我正准备高考，所以可以用“通假字”的手段来理解它的店名和那纸板的意思。于是我跨进了店门。

里面是一个背影很窈窕的姐姐。

“那个，小姐……”

“我不是小姐，呵呵，”她转过身来，“你要吃什么，刚下课吧。”

对面是一家学校，但是是小学，她不会以为我是从那走出来的吧。

“恩，我不吃，我是想问，你们门口那块牌子……”

“招工呀？哦，那个，我们只招女的。”姐姐给了我一个令人惬意但是也同样绝望的笑容。晴天霹雳！这个就叫做晴天霹雳。

“为什么？男女都一样嘛，基本国策就是这么说的。你们不要送个外卖什么的吗？我跑得很快的。”

“我们没什么外卖的，小本生意，就是给对面的小学伺候伺候午餐。女孩么比较讨小朋友喜欢。”

“我也很讨人喜欢的。”还好我脸比较黑，看不出说这话的时候有多少红，但是我已经感觉像有只通了电的熨斗贴在了脸皮上。

“这个不是我说了算的，我是老板的外甥女。老板的意思是招女生，我也没有办法。店新开的，我也是临时来帮忙的。”

“这样呀……”

“我看你背着这么大个书包，还上学吧，打什么工呀？”

“（略去我编造的缺钱理由若干）……所以我一看到那块牌子就进来想来试试看。”

“可惜了，老板只要女的，其实我觉得你很不错的，哎，你是什么学校的？”

“W中。高三了。”

“重点呀，那你物理怎么样？”

“物理不错呀，你有问题要问我吗？”

“不是，老板的女儿要一个物理家教，她高二，不知道你有没有兴趣。”

“这个，这个我可以呀。”

……

出店门时，天色已微微向晚，天上飘着懒洋洋的云彩。我身体的下半截沉在黑暗里，上半截仍浮在阳光中，脚步有些跳跃。因为第二天，我就要去做家教了。

很多人进了大学都做家教兼职，那个时候我很想很牛B地告诉他们我在高三就做过呢。虽然这个故事跟游戏并没有太多的关系。但是我得以继续追求我心目中《MGS》带给我的那份属于游戏的高大。而维持这样的追求需要付出一些东西。我只想说，用自己挣来的钱买正版玩，有一种非常踏实的感觉。

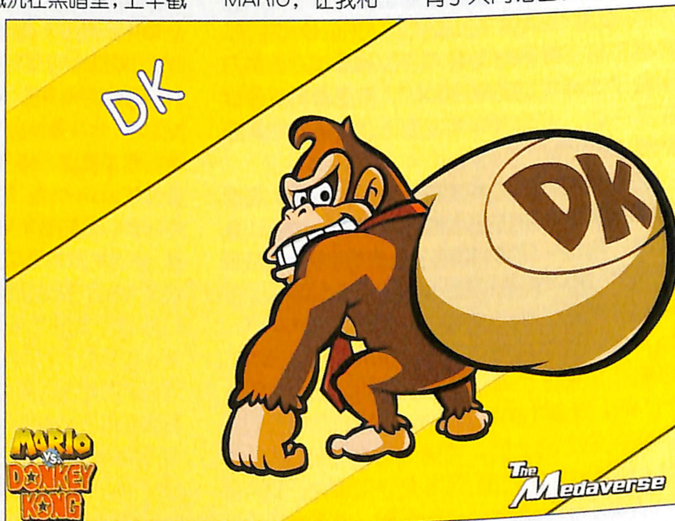
接着就是高考了。高三时我一直都保持着五百分以上的模拟成绩（上海卷），语文和英语都可以到130以上。照理说，除了清华北大，名校可以任我挑。因为对于游戏的热爱，我从会打游戏的时候就决定将来要学计算机，自己去做游戏。所以填志愿的时候，我填了很高分的计算机。我至今都对自己在这么小就能作出这么重要的决定感到骄傲。

但是我失手了。作文写偏题了，数学也考砸了。所幸的是，我是个粗人，而且粗得很运气。像前面说的那样，我跑得快，而且我的队友跑得更快，快到4×100米我们可以拿上海第二。于是我有了加分，20分。于是我能够延续对于游戏制作的梦想。要是我不小心被调剂到热能与动力工程专业，就恐怕只能去做《皇牌空战》了。而现在我仍然可以以成为小岛的接班人作为目标（虽然太过遥远），我想，我不仅要去追求那种《MGS》的高大，还要去创造那种高大。我把Konami的LOGO用初号字体打印出来，贴在床头，就差在上面涂一点胆汁，睡前尝一尝了。

可是，这种想法并没有维持多久。

我用一台有些破旧的黑色GBA吸引了一个女孩——“一一”。她是一个追求单纯可爱境界的女孩，生活在一个没有邪念的世界里面，像一个孩子那样把百亩森林里面的那些伙伴（也就是维尼那一群DISNEY的活宝）当成自己的朋友。会对着一堆布片做出来的小猪说，“我要去上学了，你自己在家里要乖，被子要盖好，不要着凉了。”也许这样的女孩并不少。但是我并不相信在上海，在竞争激烈的全国重点大学，在一个为了奖励和选优拼杀得刺刀见红的环境里，在面对着就业时种种金钱利益的诱惑面前，仍然有许多女孩秉持着从孩童时便拥有的情怀。这也是一一吸引我的最重要的一点。

之所以我们能走到一起，是因为她为全新的MARIO以及那个踩蘑菇的世界所深深着迷，她见识到了在游戏的世界里面也有这样单纯的角色。在这里我要由衷地感谢任天堂，感谢MARIO，让我和一一有了共同语言。



最近，在给她玩《MARIO VS DONKEY KONG》的时候。她看到自己熟悉的老朋友——SHYGUY。可能很多熟玩MARIO的人也未必会记住这个经典配角的名字。但是当她完整通关《SUPER MARIO ADVANCE》之后，她耐心地看完了所有的角色介绍，记住了这个红红的戴着面具的可爱敌人。

为了通过《MVD》的关卡，必须踩在SHYGUY的头上，让它带着你走过钉子路。我对她说，要取得高分和五角星必须尽量得分，可以把SHYGUY像拔萝卜那样抓起来然后去扔另一个SHYGUY。一一听了之后立刻就说，“我不要，前面SHYGUY还帮我走过那个钉子路的呢。”

就是这样一种傻傻的东西，深深地感动了我。我跟一一说《MGS》，跟她说《FF》，告诉她世界上面还有很多精致到艺术层面的游戏。一一说她知道，但是她不喜欢打仗。不管我始终热爱着的《MGS》有多么的高大，一一只是可以理解，但是不愿意接受，因为那是打仗。她说，维尼从来没有举起过枪，MARIO也从来没有。



《牧场物语》是一个有些女生向的游戏。虽然系统对于只会按A键跳，和按B键抓东西的一一来说太过复杂，但是当她看我演示了不过五分钟，就把GBA抢了过去开始了她的牧场生涯。我给了一一很多的攻略，研究。她看过之后努力学会了这样类型游戏的系统，然后就把这些放在了一边，没有参照着上面去达成各种完美的结局。

一一控制的主人公每天早晨都要很认真地抱一抱那个以我的名字命名的小狗，也要认真地抱一抱每一只鸡，用刷子认真地刷马，以及每一头牛，每一头羊，然后走很远很远的路爬上很高很高的山去捡小精灵喜欢的颜色各异的草。很多男生到了后期基本无暇去理睬同动物的好感度，甚至连小精灵都可以忽略。我也告诉一一，你一天要干的事情很多，不好统统用在讨好小精灵和动物上面。她说小精灵帮她浇水，收获，她就要送东西给它们，她甚至靠自己摸索熟记了每个小动物对礼物的喜好，而不是死背攻略，当看到小动物冒出那个大大的红心和小精灵露出会心的笑脸，她会很享受地注视良久。她把牧场中的每一个角色都当成真正的朋友，从来不在乎他们只会说着同样的台词。

后来一一控制的那个主人公和牧场中旅店老板的女儿结婚了。一一一直留着那个存档。我说这个卡是盗版的，记录电池没有电了，存档就要掉的。她听了就拿来了数码相机。于是我们在一个阳光灿烂的午后，在学校的小花园的石桌上，用图像效果并不咋样的DV模式将结婚的一幕记录了下来。

在她一遍又一遍地在电脑里重放着这一段她令她很满足的影像的时候，我突然间意识到对我来说这一段粗糙无比的影像比先前观摩到的高分辨率的《MGS3》的预告片重要无数倍。在那样一个刹那我体验到了互动艺术的游戏可以带给玩家怎样的快乐。

后来某个不经意的瞬间，我读到了王小波生前留下的一些话。大意是，他写小说虽然有他的立意，但是绝对不是用来教育人的。会看小说的人文化水平都很高，不需要再对他们教育什么了。所以小说是一定要写得好看的。大家看小说不是为了受教育，而是觉得好看。

这句话让我想到的第一个游戏是《MADE IN WARIO》。虽然游戏和小说还是有着千差万别。玩游戏的人不少也是需要受点教育的，但是人们不是为了受教育，不是为了去瞻仰我先前一直提到的那样一种高大才来玩游戏的，玩游戏仅仅是因为好玩。好玩有很多种方式，游戏中的快乐也有很多种。然而现在我更倾向于在阳光明媚的没有邪恶的世界里去创造DISNEY和任天堂的那种单纯的快乐，而不是一味去追求游戏的内涵。可惜的是，上海并没有任天堂的公司，所以床头Konami的LOGO仍然很坚定地呆在那里。

在经历大一的颓废，大二的追悔，大三的奋发之后，我快要毕业了。生活的重点已经不再是学业而是就业，修改了很多遍的简历也随时准备着往Konami投了。巧的是，在大三下半学期的时候，我们班转来一个插班生。让我诧异的是，插班生应该是在大二上的时候才有的，怎么到了大三下也会有插班生转来呢？更令我诧异的是，这个转来的插班生是我初中时的好友，老姜。老姜是一个文人，根本不擅长理科的学问。何况之前他读的是行政管理，虽然我认为凭着他的性格今后肯不能成为管理人才，但是我更加不相信他可以跟我一样往计算机方面发展。

“你小子怎么到这里来了？”我根本不用跟他多寒暄，快十年的交情了，虽然中间好多年我们都疏于联络，但是初中时代结下的友谊不是能够轻易地被时间淡化的。

“唉，爹搞的，说你这儿是全国重点，又是热门专业，自然就业形势要比管理好得多？我可压根不想来学这么苦的学科。”他丝毫不对同我在一个班级感到惊讶，因为他之前就知道我在这里，也是托了他爹才得以和我在一个班。

“你小子，热门专业人多呀，计算机考研四十个人取一个，找工作也不轻松，本来我的饭碗就晃晃悠悠，你还跳出来跟我抢。”我顶了他一下肩膀，半开玩笑地数落他。

“你怕个啥呀，我又不会计算机，将来也不会找特别相关的专业，不像你要做游戏搞软件，混个文凭而已啦。”

“唉，你小子，人家高考的时候拼得头破血流就是为了到这儿来，你只要有你爹，哪都能去，你为啥不大一就来啊？”

“大一的时候政策比较紧，你们学校又搞出招生什么黑名单，社会影响太不好了。大二的时候也很严，只好等到风头过去了，才有空子钻，反正我就混一张文凭，大一大二都一样。”

虽然对于老姜的出现我感到无比唐突，但是心里还是很高兴。老姜是一个特别讲交情的人。刚进高中那会，初中的同学都渐渐断了联系。很多虽然家里住得近，但是也没了音讯。反倒是老姜在我生日那天，往我家楼下的信箱里塞了一张贺卡。上面没有贴邮票，是他走了很远的路自己送来的。上面写道：祝君欢其寿诞！还有一首歪词：学业缠于身，月余未相闻，忆君今日逢寿辰，寥寄薄书问。今朝收雁字，明朝无相忘，却待他日空暇隙，相与谈欢畅。字虽然很难看，但是我仍然很感动。

大三下学期的中午我仍然像往常一样和一一一起吃饭，并没有因为老姜的到来而改变我的生活。老姜也从来不要求加入我们两人的行列。虽然这样一个插班生经常受到学院里其他学生带有别样意味的目光的洗礼，但是老姜还是像从前一样摇晃着他硕大的脑袋，自在地行走在大学的校园里面。

某天傍晚，我正巧和一一一道从食堂出来，那时已经很晚了，食堂里只剩下没人要的一些冷门菜目。在食堂门口我们碰到了正准备来吃饭的老姜。

“你怎么到这会才来吃饭啊？菜都没了，你还是去外面吃吧。”

“没事，我又不挑食，逮着啥吃啥。”

“那我们先走了，晚上还要去上日语课呢？”

“你们可不闲着啊，我可要赶紧填肚子了。”

“哎，对了，你不是说要买《晓月》的嘛，买了没？你《白夜》还没有通关呢，先借我玩两天？”



“买了，在书包里，我饿死了。你进来，我先去买饭，你自己拿。”

我们跟着老姜走回了食堂大厅，他把书包往凳子上一扔，急着去买饭了。我不是一个喜欢翻人家包的人，可是日语课就要开始了，只好随意了。老姜很男人的杂乱的书包里，《晓月》老老实实地躺在一张油光广告纸上，我一并拿了出来。一一忍不住好奇，一把抢去了广告，贪吃的她肯定以为是什么周围新的小参餐馆的优惠券。

“这个不是Konami的标志嘛？”一一有些奇怪。

“是啊，这是什么呀？”我也看到了那个熟悉的绞丝状的标志。我把她手里的油光纸拿了过来。上面写着：Konami校园宣讲会。然后是一排各个大学以及相应宣讲会的日期时间。我们学校是最后一个排宣讲会的学校，时间是三个小时之前。我的脸有些烧。

老姜端着众人残食之后剩下的不怎么入味的饭菜走了过来。

“咦？你们怎么把这个翻出来了？”他显然看到了我们手里的宣传单。

“垫在卡的下面了。我正想问你呢？这种好事，你怎么不告诉我啊？！”

“我以为你知道的呢？况且没有多少人去的。”

“没有多少人去才更有机会呀！原来你小子还真的去了！你不是说你进来只是混个文凭的嘛，你怎么也想着去搞游戏啊？！”

“我只是去看看，也没想搞游戏的。”老姜的脸上皱起的纹路尴尬得犹如迷宫一般。

“那你也该通知兄弟一声呀。进得去进不去Konami是一回事，好歹也能瞅瞅宣讲会是个啥样？你TMD也太不厚道了！”一一拉了拉我的袖管。我没有听老姜的解释，扭头就走。一一在后面，收拾起放在桌上的《晓月》急匆匆地跟了过来。我等她跟上，把《晓月》从她手里拿了过来，走回去重重地按到餐桌上，也不顾里面的存档是不是会掉，一句话也没有说就走了。

路上我像初中时回家路上一样踢起了别人扔在地上的空矿泉水瓶。空空的水瓶委屈地接受着我并不好意的泄气。

“也许老姜真的是忘记告诉你了？”

“忘记？我不信。别人都可以忘记我的生日，他都记得好好的，这种事情他会忘？”

“那可能没有时间吧。说不定他赶得去也挺急的，哪有时间通知你啊？”

“一条短信的时间都没有？唉，算了，我都不怎么想了。反正以后还有机会。Konami又不会马上倒闭，而且还有育碧，还有很多很多别的公司。说不定任天堂也要来中国办公司。SQUARE可惜在北京，否则我也能试试看。”

“要是进任天堂就好了。”

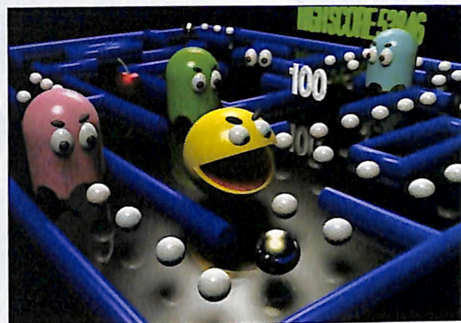
“是啊，百年老铺了。真要能在MARIO哪一作的STAFF名单里见到自己的名字，那会是怎样的感觉啊？”

言语间，前面走来一个带着脏兮兮的蛇皮袋的形容猥琐的老太，朝我露出了很卑微的眼神，然后看了看我脚下的矿泉水瓶。我拉着一一的手，假装不经意地从她身边走过，把那个瓶子留在了身后。我们没有回头看，但是我听得到将瓶子踩扁的声响，然后是摩擦蛇皮袋的声音。这样的老太在大学的校园里面太过常见了。

后来老姜给我发短信，向我道歉，说他下意识是想对我瞒着宣讲会的事情。我原谅了他。他生活在功名利禄的环境里面。他爹可以用名气和金钱为他换来他可能拥有的良好的生活学习条件。他存有这样的心思也没有什么好奇怪的。很多人并没有这样的家庭，仍然会为了类似的竞争放弃友情，而且可能更加不择手段，而老姜还有道歉的勇气，这点我相当佩服。

那个要去日文课的晚上，最后我和一一逃了一节课。两个人找了间没有人的教室。我们从讲台上找到很多白粉笔。然后我们将它们折断成一小截一小截，排列在课桌上。然后又将不多的红粉笔随机地放在几个角落的桌面上。自动翻折的椅子没有人坐的时候是竖着的，所以课桌与课桌间有着并不宽敞但也够人轻松通行的空间。我们站在教室的两个对角，玩起了真人版的《吃豆人》(《PAC-MAN》)。我扮演着怪物去追收集白粉笔头的一一。而她每次拿起红粉笔头就会转身朝我追来，一副傻乎乎的汹汹气势。

这样的游戏或许两个人玩并没有太多的意思，但是年龄的增长让多数人渐渐忘记了这些天真的快乐。即便在这样有些孤寂的教室，即便在这样有些安静的夜晚，即便是这样有些单调的游戏，我们仍然很快乐。因为我在这样的情景中能淡忘那些让我为之烦恼又摆脱不了的人事和社会的恩怨纠葛。



我一直想着：我要去Konami或者育碧或者其他的游戏公司创造我心目中的简单快乐的游戏世界。(可能的话还要自己开游戏公司，免得老是帮日本人或者欧美人赚钱。) 不管这个社会有多少复杂，不管有多少昧着良心的奸商，不管人们之间为利益所趋奔波忙碌排挤勾斗，其实真的，每个人心中都有一块很单纯的东西。这是一件很美好的事情。而我就要去创造这样的美好，让我制作的游戏能够用快乐唤醒大家在心中的这样一股单纯。这就是我的梦想。

如今Konami已经更换了使用多年的红黄亮色的图形标志，而我床头那个已经作古的Konami的LOGO也因为经常被我靠在背后而被磨擦得有些发白了，其实是不是去Konami已经不重要了。但是一定要去做游戏啊！

我把自己的大头贴贴在这个已经模糊的LOGO下面，相片里的我很坚定地微笑着朝外看。虽然丑丑的，傻傻的，但是充满了希望的眼睛告诉相片外的世界：我很快乐。



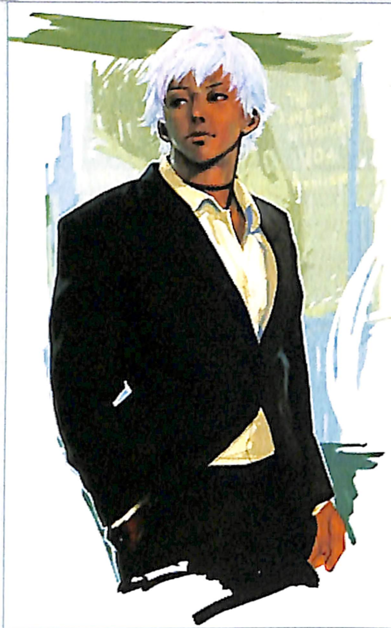
SOUL的秘密花园

这里是SOUL的唯图主义世界！

本期主题：KOF十周年、美欧有别

一起来分享SOUL的秘密画卷！

SOUL：《游戏人》里的“花园”终于也可以上铜版纸了！呵呵，所以这次SOUL要加卖力了。这次“花园”第一部分主要是KOF，第二部分主要就是美欧封面的大比拼了。





这次“花园”左边的半壁江山就归《格斗之王》10周年”所有了。最下面是当年的《KOF’94》海报，而上面这几幅插画也都是有来头的，要知道这几幅插画全部是由《KOF》的画师为了庆祝《KOF》10周年而作的。

左图的K’插画为hiroaki先生所作，他是SNK从《KOF’99》的移植版游戏开始启用的插画家，之后他又担任了《2000》至《2002》的主插画师。上图的陈国汉则是原《KOF》灵魂画师森气楼所作，他负责的作品从《94》至《2000》。





不知火舞为FALCOON所作，他从《2003》起负责人设，近作还包括《KOF最强冲击》。李香菲为tonko所作，其主要负责PS版及NGPC版《KOF》的插画。左下角图则为系列作的LOGO设计师NAO Q先生所作。右下角则为官方《KOF》香港漫画绘制二人组“永仁＆景东”所作。



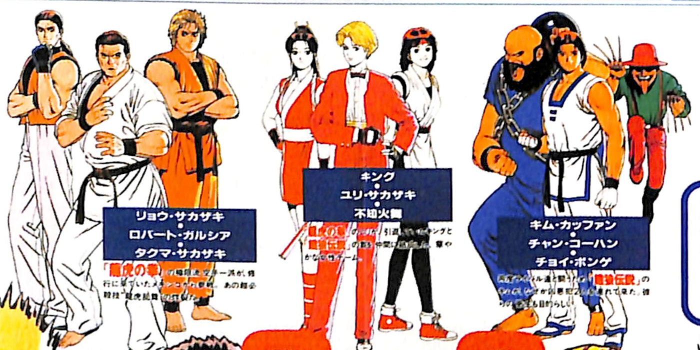


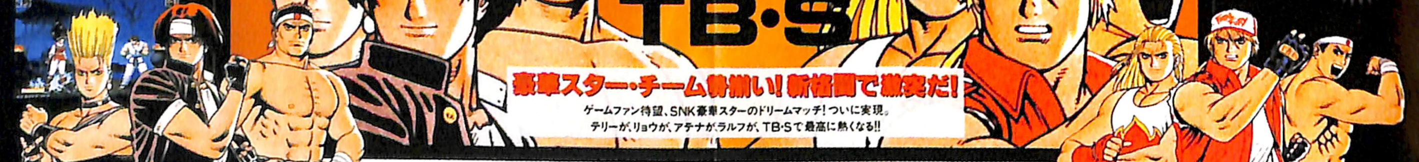


進化した対戦！チームバトルシステムを体験せよ。

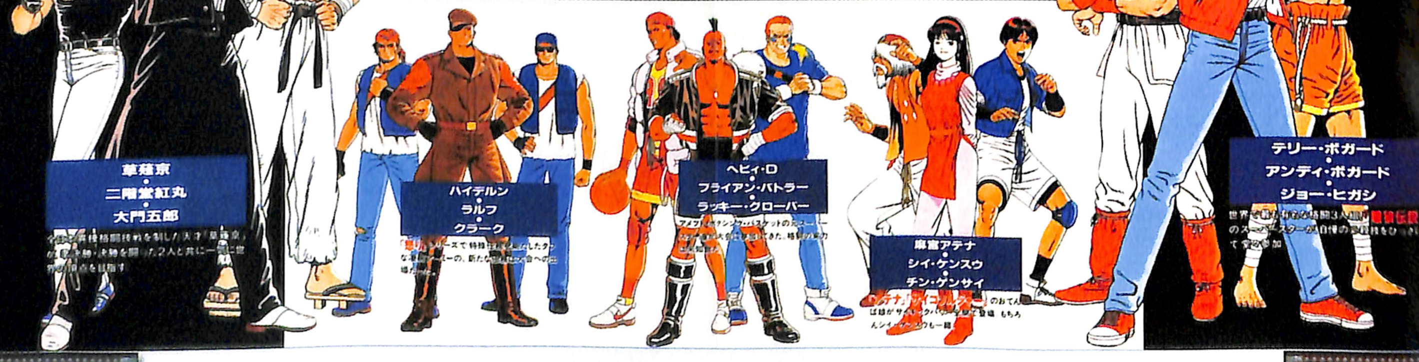
もちろん攻撃や防御もより多彩に、さらに自由に。







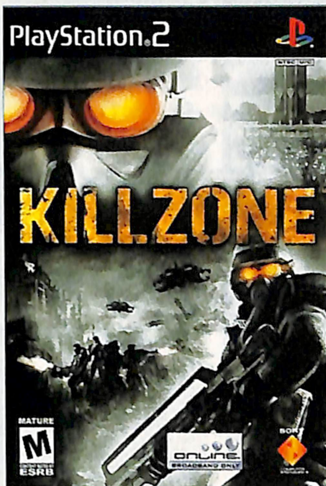
さらにTB·S以外に通常の対戦システムも搭載。なんと総勢24人から選択可能だ。





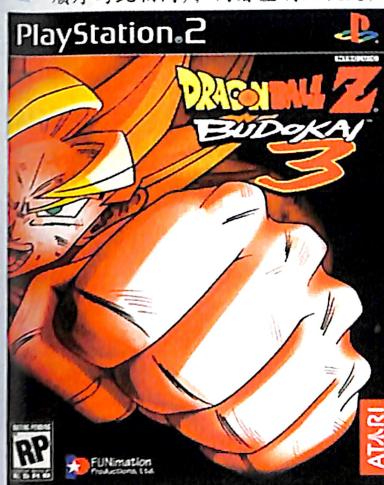


美欧有别 1——《瑞奇与叮当 3》（左为美版，右边欧版，后面的美欧版摆放顺序与此相同），两者差别比较大，不但插画不同，连名字都不同。



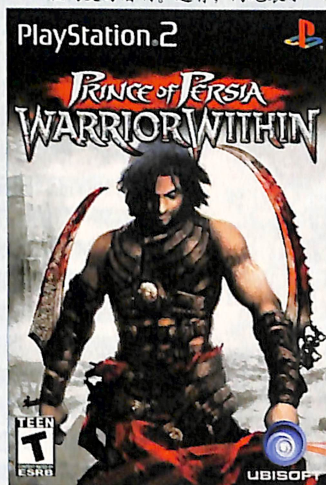


美欧有别 2——《杀戮地带》，这个差别就不是太大了，说起来好像是右边欧版的更好看啊。还有，两地表示“PS2 在线支持”的标志有很大不同。





美欧有别 3——《龙珠 Z 武道会 3》，这……SOUL 好像觉得这两个版本的封面都不大好看啊，这可对不起本作华丽的游戏画面哦。





美欧有别 4——《波斯王子 2：武者之心》，这个差别……除了底图，还有就是标题了，其实，大部分欧洲和北美的游戏封面还是趋向于一致的。





美欧有别 5——《杰克 3》，索尼真是用心啊，旗下《杰克》、《瑞奇》两大平台类动作游戏的封面在两地都采用不同的插画，而且所有的插画都非常棒！





这一块呢，就是漫画家西山优里子区了，她最近可是万众瞩目的SEGA巨作《光明力量》(PS2)的人设啊！

上图是她的著名漫画《少年篮球梦》插画，左边及下面则是Konami于2000年发行的PS版《少年篮球梦》游戏画面。



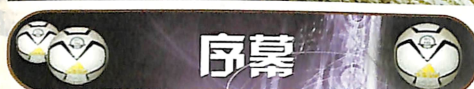




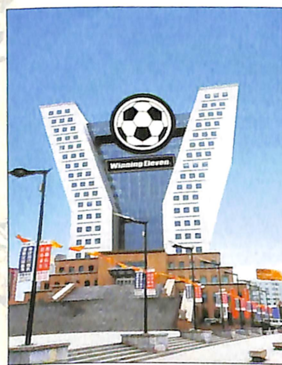








千代田原本是个乡下的小地方，至于是什么时候繁华起来的，我也并不明了，反正在我来到这里之前，就已经是这个样子了。听老人说，应该是在五年前，是从一个叫高冢新吾的人在小镇的东边一片荒地上建起了一栋大楼开始。那栋大楼就是现在镇上任何地方能够看到的这幢叫"实况足球胜利十一人足联"大楼的东西，并不知道多高的样子，反正在我们这种地方，它是惟一能够俯瞰全镇的建筑吧，我是没有上去过的，但终究也是喜欢胡乱揣测一番。至于这个东西的存在对我们有什么意义，如我这般粗陋的人显然一时是说不上的，只知道我们店里的主顾多半都是或多或少和这个有些关系的，至于那个传说中的高冢先生的肖像，则是被老板当作财神贡在神龛里的，平时倘或谁不小心碰到或是要去偷看，是会被老板臭骂的，还说对神的不敬云云，反正是一些拗口的话。又或者看到老板拿着面杏黄旗在神龛前喃喃"上上下下左右左右"，然后极为虔诚地许愿，每每如此，则有主顾朝他的背影会心地笑笑，亦或大吼一声"高冢先生来了"。则老板会很狼狈地转过身来，看一看周围，确定被骗无疑后，便又回过头去了，诚然，被骗得多了，以后也就不容易上当了。有次好奇偷看杏黄旗上面的字，看写的是Konami，也不明白是什么东西，只好悻悻的离去。



然则，我只是一个伙计，算是混口饭吃，也不好发笑。难免找些茬子与客人搭讪，问问这高冢先生是何许人也，这"实况足球胜利十一人足联"又是何方神圣。然而每每不得要领，总是实况二字刚刚出口，却见客人像是中了邪魔一般，眼睛发红的冲了出去，口中还总是喊着"最高！最高！"。



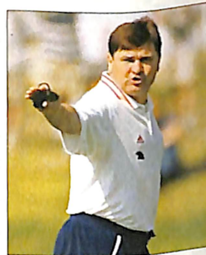
当然，在这些客人当中，总还是有有些学问的，于是日子一长也就渐渐知道了这实况足球原来是一款游戏，出了大概也有十年，放在先前也就只是几个朋友一起玩玩的物事，远不及现在这般风光。那高冢先生早就在为这游戏奔走，然而应者寥寥，一个月下来也就只够糊口。然而正是"三十年河东，三十年河西"。五年前，高冢先生开始搞实况足球大师联赛，选在咱们镇上，也是因为没有钱，然而联赛终究建起来了。当年的联赛远不及现在这么好，球队也只有十多支，据说是尽作些强买强卖的勾当，看上哪家的球星只要给钱就行。开始的时候，几家也还有些兴致，买得不亦乐乎，但是后来终究没有意思，于是过了两年也就升级了。原来据说是花大价钱换了运作平台，联赛一下就多了几十支队，转会也要挂牌了。据说还请了人给所有球员美了容，看着顺眼多了。当然，也就是那年过后，高冢先生就被称为神，原本以前每天中午都会去街尾的小摊赊一碗小面，后来发达了，竟也连带给那摊主修了铺子。终于又知道了那摊主就是我的老板，也就难怪了。现在不光是卖面，只要是吃的几乎都卖，俨然已是客人交流的地方了。

眼看眼下已然便是新年，据说今年足联又有大手笔，联赛球队凭空多出70多支，光注册费就赚了不少，每每想让老板介绍去高冢先生手下做点杂事，但终究不是那块料，还是放弃了。只是听说这次球员会成长还会衰老，倒是很得人心，毕竟看着那几个大牌在店里闹腾心理也一直憋气，正好整治整治。

不过这样的事情好像始终与我们这样的人关系不大，也就没有再去在意，在家中度过了轻松的新年，再次回到店中时，却已是满眼的实况，醒目的"八"字到处都是，因为吉利的缘故，竟也被老板拿了来贴在大堂上。



今年的春天来得异常的早，就好像知道有什么事情会发生一样。一早起来，居然已经有主顾在店外等候，仔细看下，才发觉原来是阿勒先生，此时已经伴着小跳一边取暖一边等着我们的油条豆浆。看他冻得难受，索性先将他放了进来安置在火炉边的桌子，再去开门。这阿勒先生五十岁上下，穿得也算工整，听闻他原本也是受过高等教育的，至于如此破落倒不知道原因，只是直到现在依然记得他是穿着西装吃油条惟一的人。间或觉得豆浆分量不够，闹将起来，也当是可怜他，就背着老板再舀一勺给他，他也不会客气。每次吃完就要拉着我说说诸如实况足球中教练的重要性之类，倒懂不懂的，也只好借故遛开，阿勒也就会识相的离开。



关于他的来头，后来从客人那里得知，原本是足球教练出身，本也是支持高冢先生的实况足球引入大师联赛的。但是到了联赛正式开始时，却发觉球队竟然都没有教练。老板也不时教训他一番："现在谁还去当教练，你看人家齐达内，退役都两年了，现在使了些银子，把年纪改小，也照样回联赛装嫩去了，还有谁想当什么教练？"，阿勒便有些不服，开始只是发表些文章呼吁引入教练之类，终于玩实况的人多了，就没有人愿意去听他宣教。闹腾了两年没有成效便要去见高冢先生讨个说法，但是这高冢先生已经搬进了别墅，岂是想见就能见的？还没有到门口就被认识的人拦住打了一顿扔将出来。以后虽然也还是到处呼吁，但是迫于生活，也收敛了些，或者以后有人故意逗他，便索性不理。也有俱乐部可怜他，偶尔叫去打点杂，做点捡球之类的事情。然而却爱在别人球员训练的时候，拿着球不放，非要讲点球队战术，不免被些大牌一口浓痰啐到脸上，工作自然不能长久，于是过着饱一顿饥一顿的生活。但也活得怅然，凡有人问他，总是振振有词"看吧，等明年，下一代联赛肯定会加进教练，我发达了，这里铺子的油条豆浆管够。"听的人也是一笑了之。

转眼一个月过去，却又没有了阿勒的消息，听说是在切尔西找到了一份帮老板数钱的工作，算是安定下来了。

然而此时的生意已经繁忙，便没有顾上这些，新的赛季，球员因为要到外地集训，没见到几个，倒是球探的生意出奇地好。阿迪便是其中的一个。店里的客人说起他总是要翘大拇指的。没有其他，就是人很能干，也算是白手起家，脑子确实很灵光，几年前刚开始联赛的时候，因为是强买强卖的缘故，自然是谁先看准球员谁就先得，所以都在到处调查，阿迪看出名堂便上下打点，从足联一个叫阿米的人那里搞到了所有出场球员的名单，然后高价卖给各个俱乐部，光这一笔就把本翻了几倍。后来足联取消挂牌，然而阿迪也是早就赚得盆溢钵满，开起了球探公司，自己便退到幕后，现在据说是1000万以下的生意都只是交给手下了。然而早先破落时毕竟在这店里受了诸多照顾，偶尔爆点猛料，说说最新的转会行情，也算是为店子聚聚人气。

看看已是到了日上三竿的景况，便将先前掩着的半边门帘也拉将开去。到了晌午时分，客人就逐渐多了起来。其中几个熟脸孔眉开眼笑的跑来，多半是听人传说阿迪来了，要来听些猛料的。这阿迪清了清嗓子，也就说开了。从俄罗斯老板



如何有钱一直说到皇马又买了欧文，终于有人问到鲁尼的事情，这个鲁尼据说是个极有格致的球员，踢球技术了得，然而看人确是爱理不理，一副死像，偏偏却还有成群结队的小姑娘喜欢，所以在常到店里的男人中间是极不受欢迎的，每每有人提及，众人总是齐声附和道："啧啧，这小样……完全不能行啊！"然后便是一阵哄笑，而眼下却不同了。昨天镇那边的ROTO兄传来消息，鲁尼离开了埃弗顿队，据说是他在利物浦镇的亲戚打电话来说的。然而最好笑的还是ROTO头上的帽子，据说是这次足联推广第八代联赛派发的礼品，他的这个就是熊猫头饰了，不过好像那帮人叫这个是假发……

所有人都觉得鲁尼是要去利物浦队的，毕竟是一个镇，比较方便，但是这样他肯定会被镇北支持埃弗顿的人打死，于是很多人宁愿相信是因为连埃弗顿的高层也看他不顺眼，索性将他开除了。就在这话儿，我看到阿迪脸上现出一丝诡秘的笑容，然而片刻又都消失了。有人去问阿迪是否知道内幕，也只是得到一句"看吧、看吧"模棱两可的回答。我觉得应该是只有我看到了这笑容，等客人散得差不多，便悄悄去问，阿迪也还是始终不肯开口，我想他一定是知道点什么的吧？

果然，两天以后的报纸就把消息公布了出来，原来鲁尼是去了曼联，而运作他转会的正是阿迪，也就难怪他当时那副表情，3000万的转会，他又赚了不少吧？我这样想道。反正镇上已经是闹翻了天，本来男人们以为这次鲁尼要倒大霉，却不成想又让他给翻过身来，工资倒还涨上去了，嘴上自然忿忿不平，但是终究与自己没有多大关系，骂几句娘，也还是该干什么就干什么去了。这也还真算得上是最近不大不小的一次猛料呢！

第二幕

一个月后，来店里的球员也开始多了起来，集训完了，都想轻松轻松。不过初来的都是些外地跑路过来走门路的，这说是世界范围的联赛，其实也就巴掌大块地方，来的话也不算什么麻烦的事情。制度在改变，每年来的人都是有增无减，或托关系给足联拉点赞助，或直接给官员点甜头，在能力上加几点，也就欢天喜地了。倘或能巴结到高家先生，又或者引得他高兴起来，得以在特殊能力上加上几颗星，那便是要烧高香了。

阿挂也是这攻关大军的一员，但是算得上比较聪明的一个，此时在店里要了一份点心，一杯可乐，悠闲地品味，但凡有人从身边经过，不论男女老少，总是要点点头笑一笑的，倒看不出是要特地跑来讨生活。然而却又不时翻翻手上的小本子，仔细看去，那是一本叫做《实况足球胜利十一人ML联赛完全攻略》的东东，才能让我把他和球员联系到一起。偶尔和他谈话，他只是说想找一家很好的俱乐部，因为他很强，虽然现在能力还不行，但是他还会成长。所以我也就以为他会强，据说这样的话也是有典故的，只是一时记不起罢了。当然，阿挂自然是强了，这是后话。



这话儿闹得最凶的却是阿叶，据说是有后台的，刚刚出道就到了曼联，听说家里花了不少钱，正好曼联买了鲁尼正闹饥荒，自当是雪中送炭了。然而他也却不知足，偏偏喜欢去切尔西，然而切尔西的老板阿布终究也是一个有钱的主，哪里受得了这般蛮横无礼的要求，于是不管他家里要出多少银子，还是免不了一个"滚"字。一时落为笑柄，然而毕竟有势力，旁人也就只敢私下议论，是断不敢当面取笑的，不然难免吃上官司。然而这阿叶偏又好面子，只到处去说是阿布瞎了眼，没有认出他这匹千里马，最后阿布终于不能再忍，便始有人传说下次曼联和切尔西对阵，若是阿叶上场，定要先废掉再说，还有百万悬赏，更有好事者编出童谣，但见得满街传的都是"阿叶阿叶，难逃此劫"。每每听到，阿叶难免窝火，但毕竟是一帮孩童传唱，不好发作，只好往地上吐口痰，骂句狗娘养的，便朝着家中回去，以后也曾间或骂过其他的话，但记得不甚真切了。但是阿叶自从在赛前友谊赛上了两场后，最后始终也没能出现在正式赛场上，原因各说不一，不过阿叶自己说是怕其他人嫉妒他的技术下黑脚。不过总算增加了点饭后谈资。



说来已经是夏天了，天气炎热，人的脾气好像也跟着急了起来。反正最近在店里倒是能了解很多事情，球员也大都是急性子，全然不知道保护隐私，有什么动静总是扯开嗓门喊，又或者要急于告诉他人知道，凡是这样的类型足联官员那里是要给脸色看的。当然也不免有当面恭顺背后乱说的，但毕竟是少数，凡此种种也就有了专门的中间人，帮球员沟通沟通，收点中间费，倘或遇到心黑一点的，球员递上去的也剩不下几个。老龙便是这样的人，算是镇上较信得过的，关系也广，早年也是和高家先生一批的，只是看准高家先生的能力，便跟着开了家中介公司，明里是中介，暗地里就是帮球员和足联官员"沟通"的，往往又有所谓BUG。就譬如2002年，新年联赛伊始，还是有球队交不起注册费，足联又不想到嘴的肉跑掉，便把穷队拉到一起搞了个简易联赛，钱是能收多少收多少，转会什么的也不变，只是硬件条件差点。然而那些球队明明没钱，却还想买大牌，就找到老龙，老龙当时便拍了胸脯，打了包票。原来当时的球队转会，球队都有专人记帐，然而往往又都好玩，记不明了，到了老龙这里看出门道。便找人先捡队里最便宜的买，等那边记下了，便又马上反悔，但却不忙离开，等那边的记帐先生不耐烦了，再把人家的球星买走，对方也居然会忘记重新记过，一个罗纳尔多便只要100万就能买下，再加上1000万卖给其他俱乐部，那俱乐部自是赚了，而这老龙更是大赚，反正是比中介费多出不少。

如此又过了两年，老龙已然是球员来镇上走动的首选，遇着解决不了的事情总是先来找老龙。平时老龙很少出门，总是别人找他。然而今次联赛大改制，老狐狸又要出来了，出来自然是要到我们店里来坐的，这里人多，饿了也能叫饭。此时老龙点了一碗茶，一边喝一边看着来往的球员，若是看到中意的，便马上就要下手。也常有人巴结，特别是街外几个小厮，总是想在老龙那里谋些事做，于是低三下四的贴过脸去，抑或向其推荐某为潜力选手，老龙却总是闭目养神，倒像心中早已打定主意。

其实他看上的正是阿挂，原来他这次透过足联里认的一个干亲，看了些年轻球员的成长资料，后来也有看过的人来对我说，阿挂的能力不见峰，用专业术语似乎叫"爆框"，反正就是一条大阳线一直拉到35岁以后。这样的球员只是能看到资料便肯定要买下，当然我没有什么钱，不然也要去找老龙来搭伙了。联赛已经开始有一段了，令人惊奇的是之前花了不少银子的切尔西和皇家马德里的成绩好像并没有想象中的好，马德里镇已经闹开了，无非是说前锋太多，后卫太少。切尔西倒没什么动静，一来伦敦镇的球队多，二来老板有钱，还在不断的买，反正客人在店里谈到阿布还是一副羡慕的表情……

第三幕

"你猜昨天我看见什么了？"

"什么？"

"原来某队的某某又跟老东家搭上了，看那架势好像是要放水，不知道又收了多少钱。"

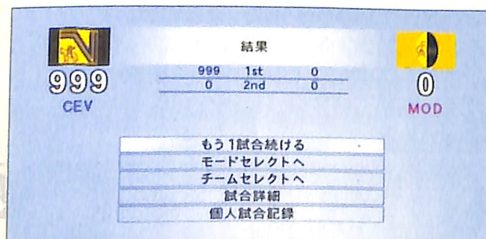
“这还用问，没跑的事了，地球人都知道啊……”

最近总是在店里听到客人之间这样的窃窃私语，因为不好得罪人，说的那些名字都用某某隐去罢，反正就是这么一回事，每年到了联赛中期都会出现，什么放水、让球，我大抵是半信半疑的，这样的事情在球队里肯定有，我就曾亲眼见过，但不见得就都是这样的。每每这样的时候，都会有一些人借着一些小事情造点谣言。这中间有别家球队派来的“工作人员”，也有独立的球探来探消息，更有一类人，便是吃饱了撑着没事干，非要找点什么捕风捉影的事情说说才会过瘾。若是店里的客人也这样说道，也就是跟着随声附和，随便假笑一下便是了，也没有什么好说，做生意罢了。当然，我们这里风水好嘛，就在足联眼皮子底下，其实聪明的人自然知道要走这条路子才行。最简单的办法，听一个熟识的在足联供职的官员说，只要舍得给管球员的竞技部门送些红包，那些老爷是会让你的主力球员在下场比赛中状态全红的，这就难怪上场切尔西为什么会那么生猛，连以防守见长的尤文图斯都被打了个4：0，原来是下了血本的啊。

从西边过来的都说是黑哨假球已经闹翻了，说是比赛场上对方队的一个球员用手打穿了另外一名球员的胸膛，虽然没有什么事情，但是主队球迷还是严正抗议，地方上镇不住了，就一直上诉到我们这里，最后足联只给出一个倒懂不懂的“贴图错误”来解释，据说连足联自己都说不清楚。当然不能服众，最后还是让相关员责人去了当地，又是安抚，又是重赛，最后好歹平定下来。然而各地球队早就已经闹得不可开交了，趁着足联处理那边的事情，这边球队打的不亦乐乎，放水的放了个够。公开赌球的也多了起来，据说是有庄家的，规模不小，能够收到管理费，当局也乐得轻闲。然后说什么是因为今年球队增加了，一些问题的出现在所难免，但是主要的形势是好的云云，反正是打着官腔，极少人去理会，只是在赌球中捞点实惠罢了。

我想足联也是得过且过，巴不得这样的混乱时期快点度过吧？

然而往往是这样的时候，就越发的会有人或事出来添乱，这样的事情说来或许不信，一场比赛进了对手九百九十九球，其实我也不信。然而



年中时候，大街小巷都已经传遍，东边维罗纳镇上一个叫切沃的俱乐部最近上升势头很猛，如果不是先前拉下的积分太多，或许现在就能提前夺冠，因为他们的净胜球已经达到了惊人的一万八千六百九十五个，当然没有亲见，也还是有些狐疑，但是毕竟都在传说，自然开始有些相信了。也就难怪这几天足联里过来吃饭的工作人员几乎没有，据说总是天天都在召开紧急协商会议，内容嘛就是如何筹集资金的问题。原来足联自联赛开办之初，为了吸引观众，就想出了一个利用进球提高比赛精彩程度来增加人气的法子，每得到一个净胜球足联都是要掏奖金给球队的，起初是数量不多而收效甚大的。但是后来也不知道是谁到足联打通了关节，说服了足联的一个管事把净胜球得奖金改成了进球数直接折算奖金，结果这样一搞，聪明的几个俱乐部就开始走在前头，凡事以赚钱为大，若是要打平的球事先通好气，则是一场七比零亦或八比零。然而毕竟是“说出去的话，泼出去的水。”无法收回就只有等下一年联赛改制，结果一帮记者媒体又偏偏没事添乱，到处说什么进球奖金比起净胜球奖金是进步的，人性化的设定，搞得足联下不了台，加上球员工会抗议，只好作罢。而此时这个切沃才十多场比赛就进了一万八千六百九十五球，这奖金要是发下来，足联的人今年就得喝西北风去了。当然，钱肯定得发，这几天先就把这次进球事件的调查组组建了，再去想办法搞钱。虽然此事于我关系并无太大，但毕竟足联的人在我们店里也算一群大主顾，就这么垮掉，先是老板就不会干，毕竟是高家先生的心血。调查结果很快出来了，原来切沃的球员在训练中发现了一个秘密，在射门时，当球越过门线的瞬间喊暂停，然后反复看之前的录像，计分牌就会累计刚才的进球，直到计分牌无法显示为止。于是切沃的球员们开始在正式比赛上偷偷地使用这项他们发现的“新技术”。开始只是很小心地使用，后来发现当值的裁判和第四官员对于计分牌的事情根本就是视而不见，于是便越发的明目张胆起来，最后更是到了一场比赛报废一个计分牌的地步，不过比起数额庞大的进球奖金，一个计分牌已经不算什么了。一切清楚了，此时足联却犯了一个天杀的错误，不知道是哪个官员的指使，居然把这个调查结果在足联会刊上公布了出来，但是相关处理却迟迟没有公布出来。于是以后的几个比赛日便成了大比分纪念日，各种令人发指的比分比比皆是，有好事者更是成立了BUG研究公司。最后还是足联紧急叫停，开始制定相关规定，禁止进球后回放，后来考虑到还有其他问题没有被发现的可能，所以把禁止射门后回放又改成了禁止所有的回放。而这样的错误情况由于没有统一的说法，足联便自创了一个单词BUG，意思是比同性恋（BAG）还要令人恶心的东西。



当然，事情并没有这么快就结束，总要找个冠冕堂皇的说法好让领导下台吧。于是足联便接着给切沃凑进球奖金的机会发行了第一期的足球彩票……

第四幕

秋天终于到了，先前的烦嚣已经烟消云散，联赛已经接近收尾，一些不上不下的球队已经给主力放了长假，安心的去培养年轻球员去了。球员放假，我的老板也偷闲回老家探亲，店中的事情暂时交与我打理。于是我也就得以空暇间能在店中经常看到闲来无事跑到这里打发时光的球星们。然而中间的一位，留着板寸头，带着一副可以遮住小半边脸的墨镜的中年男子，只是觉得好像在哪里见过，却竟一时也记不起来了。原本以为很面善，不是以前的主顾或许就是哪个球队的主力，曾在电视转播中看过？

印象中这个男人倒是喜欢幻想，这几日每天午后来店里坐下，喝些小酒，间或来了兴致，便要吟上一首“秋风萧瑟天气凉，草木摇落露为霜”，于如斯的光景，倒也是极贴切的，只是可惜，这样的诗，店门前却没有种得几株枫树，不然倘或飘下几片红叶，也算别有一番境地了。几日来看这男子举止不俗，倒越发觉得不像是球员出身，曾以为是如先前阿勒那般的教练，然而转念又觉得不似阿勒那般潦倒。莫不是哪家球队的老板，反正阿布那样有钱的我不曾见过，只是看这先生一眼觉得有点意思罢了，问他时他并不理会，也只管喝他的酒，只有结帐时知会一声。兼之戴着墨镜，又喜欢在角落的位置落脚，也不曾有人注意

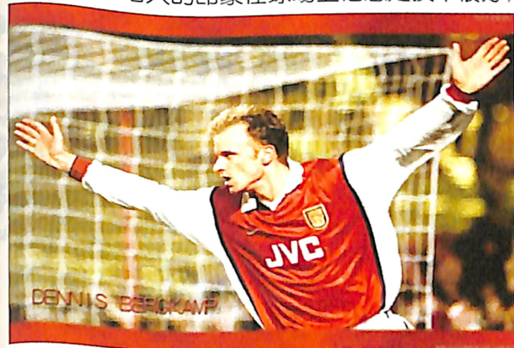


到他。直到有一天，似乎他忘记带钱，想着也算熟识了，就告知他改日来付也是可以的，他却坐着不动，只是说：“对不起，请等一下”，果然过了一会儿，也是和他一样的一个西装革履的男子走了进来，替他结了帐，然后和他一起径直走了出去。走到门口时那男子对他说了些什么，余的不算清楚，只有一句明白的，说是“高家先生”。我霎时便确信那便是传说的高家先生无疑了，说来天天听老板谈及高家先生的种种好处，却是从未曾见过面的，想到若是老板在时，早早的认出，也不至于如此的怠慢了。然而高家先生来我们店里究竟是放松还是在筹划什么大事，那便不是我能想到的。

自那天以后，高家先生便再也没有到过店里，几天后老板回来听说，自然免不了一顿臭骂，然而也就一样的过日子。联赛还在进行，但似乎关心的人越来越少了，倒是转会市场又开始活跃起

来。年轻的球员往往因为俱乐部的不重视没有得到更长更好的合同，却往往在一年的飞速成长后以自由身成为转会市场的宠儿，瑞士十七岁的小将冯兰唐据说到了二十岁就会达到亨利的水平，这几天受关注较多的就是他了。

除去先前的不说，这几日也还净是些这样的球员转会消息，年轻人嘛，出来闯闯也好，倒是几个退役的颇有些舍不得。博格坎普便是一位，每次来也不多说话，只是一个人坐着想事情的样子，间或有人谈到高兴处，也跟着笑笑，人也长得帅，因为每次来都要点一杯冰水，大家便称他为"冰王子"了。给人的印象在球场上他总是技术很好，



特别是有次对纽卡斯尔的进球，还被做成了照片，他来店里的时候总会有些"饭厮"拿着照片来讨要签名，他也总是来者不拒的。往时别的球员比赛都是坐飞机，倒是只有他，据说是见不得高，只好坐车，每每经过都要来店中坐坐的。这次来就是说退役了，队里的兄弟也大都放了假，要来好好给他饯行的。

这天的店里特别热闹，本来说是要全部把店包下的，还是冰王子说不用，估计是觉得人多热闹，平时倒看不出他是喜欢热闹的人。球员们喜欢的方式自有不同，然而周围的人也都不去打扰，不过是一起笑笑。席间无非是一些祝福的话语，然而还是能听到一些业界内幕的。于是我知道了维尔托德已经被卖掉了，他再一走，主力的位置就非新来的雷耶斯莫属了。还说莱曼已经开始走下坡路了，每场比赛打完都能看到能力大把大把的往下掉，看来泰勒出头的日子也不远了。球员聚会也总还是要谈谈别的球队，搬弄些是非，诸如国际米兰的前锋便是一个很好的话题。莫不说球员，即便平庸如我，听客人们讲得多了也知道的，国米的前锋能单独组一支球队那不是说说的，须知连维耶里这样的大块头都要坐板凳了。

球员们约莫着谈起了兴致，这一日直聚到天全部黑了下来，才再渐渐地散去……

此后的几日也陆续有各个球队的球员要退役，大都在我们店中聚会，后来知道这些人选在我们店的缘由大概是离足联近些，吃完饭第二天就去足联打通关节，把履历改一下，然后回家修整两年便又自称17岁的光景去其他球队踢球了，这里都是看足联的证明，也没有其他人来发杂音的。我便曾亲眼看到有人托老板引见高冢先生。

第五幕

早上起来已经有了一丝寒意，诚然冬天就要来了，这段时间本来临近赛季末，然而转会尚未开始，向来都是最无趣的时候。然而中午光景却突然来了一队不同寻常的客人，要说发型怪异像黑人扎着小辫子的也不是没有见过，而这带头的一个人确是一个光头，头上却有三只大马蜂。说来也怪，这马蜂却是专门叮他一般，头上赫然两个大包，红得发亮，却也不叫痛，只管招呼后面的同伴，那也是一样的怪异大半，也就八、九人，有穿着鲨鱼头套的，有顶着熊猫头的，有肩膀上站着老鹰的，甚或一个人头上干脆坐着只猴子，倒像是猴子在控制他走路一样，差点笑出声来。又或者头上缠条蛇，一众来到饭厅中间坐着，甚是扎眼，好在此时还没有什么客人，不然肯定会被吓跑。

然而这凶神恶煞的几人倒也不是所想一般不好打发，进来虽说坐在中堂，却不大声喧哗，只管点菜，然后狼吞虎咽地吃完，结帐便走，也不多坐一会儿，喝杯茶水。后来来得勤了，我也大着胆子打听起他们的来头来，此时他们倒是像不会说话，支支吾吾。又是几日后从一个在足联的训练场打杂的小工处才知道，这几个人便是足联专门培养的试验球星了，还说是个个球技都是要叫好的。这也是高冢先生亲自选拔的人才，且是自小就按当年圣斗士的训练选派到各个地方艰苦训练，现在也是刚刚回来集训。其实也是足联开源节流的又一招数，据说这一个球员光转会费就得5000多万，这还是不带工资的，而且平常的俱乐部想培养还没地方批准，俨然便是足联的垄断产业了。

当然这都是传说，尤其是传说中那些球员的神乎其技，听着更是如天方夜谭一般，倘或是没有亲眼见过，是决然不会相信的。然而我终究还是看到了，就在所谓内幕公布两天后，切尔西就和足联签订了合同，一次便买了三个球员，都是样子比较夸张的。鲨鱼打前锋，熊猫打后卫（我记得这头套之前ROTO兄也有戴，原来足联早就在开发新人了），中场是猴子，又是几天过去，就如前面说的，居然莫名地拿到客人送的票看了切尔西的一场联赛，三个强人自是上了。



就是这三人，一场比赛，光用三角配合便进了对手十七个球。之后的一个星期不到，剩下的几个培养球员就被其他俱乐部一抢而光。一边我也开始不时到球场去看球了，而余则也不得不佩服高冢先生的眼光。之后也陆续有不少类似的球员"问世"，大抵是被高价买走无疑，只是造型始终就是那几个，也不见有什么创新，我以为多半是足联也是懒人居多，这样的球员就算样子不好看也是"皇帝的女儿"，不愁没有销路的。不过也好，大俱乐部都去争原创球员，倒是淘汰了不少当打大球星，正好中小俱乐部白捡个便宜，联赛整体水平也提高了，足联一箭双雕，自然笑得灿烂。

那后来我也依然看老板的店，看看客人从短袖换成长袖，然后又在外面套上一件外套，我明白，冬天来了。今年的联赛也快要结束了。只知道客人中间常来的渐渐不见了踪影，放假的球员开始多了起来。联赛未完，足联的"世界"俱乐部排名已经铁打不动了，切尔西当仁不让拔得头筹，这个事先所有人都是猜到了的。从这次改良的联赛看，有钱毕竟有优势，别人还在艰难爬行的时候，阿布已经纠集起一支大牌近卫军了。赛季末总是很热闹的，不管是哪一年的赛季末都是如此，最佳射手、最佳助攻自不必说，光这金球奖花落谁家便是要争得头破血流，这种数据依赖不大的评选我以为向来是取乱之道。不过我一小人物，说的话自当放屁一般。反正电视台也要做节目，落得轻闲，随便看看放送一下。联赛冠军，各个杯赛冠军，然后惯例的是足联领导上去致词。本以为又无非是继往开来，共创联赛美好的未来之类，然而出乎我意料的上来的是高冢先生，先也是惯例的开场，然而却谈了诸如不良BUG的恶劣影响，球员成长的利弊之类。听众先是一愣，继而爆发了热烈的掌声，我以前是没见过这种场面的，可谓深得实况迷之心。而这次的重头戏却全不在此，就在球迷们欢欣鼓舞之时，高冢先生即席宣布，联赛加强版锐意制定中，全场无语。

后记

又是清晨，吹着阵阵的风，或许听得见歌声，然而却没有一个客人，新的联赛又要开打了，所有人都重又开始上下活动了。昨天还是热闹非凡，今天便一下冷清了，街上议论比赛的没有了，有的都是到处打听新联赛的主。老板倒是见过市面，说是每年联赛升级都是这样，只是心头莫名地又多了一些东西，说不出来罢了。

其实每每冬去春来之时，期望大抵是要多于怀念的，想到这些，心中自然要畅然不少。也觉得是要换换环境才好，否则便如一潭死水一般，只是难免担心，然而想到高冢先生，就又觉得心安了。

一阵更强的风刮过，不知是谁的作为，此时的街上已满是新赛季的广告，不觉会心一笑，当我转过身去时，一张海报刚好飘过，上面写道：实况足球——胜利十一人8国际版，2005年春……



文 马晓芳 编 胜负师

情与义的蓝调



已无生命的肉体，任新鲜的血液与药剂静静地流淌过。意识在死一般的黑暗中持续沉寂着，可是意志，却仍旧鲜明并且坚定。

准备好死去。准备好复活。

徘徊在友谊与背叛间，纠缠在心与义中的男子，从一开始就决定好了自己的路。跨越死亡，从坟墓中走出。是要复仇？还是要寻回尽失的情感？或者，只是单纯地为了完成誓言，继续保护应该并且决定保护的一切——永不背叛……

活的意念渐渐复苏，属于生命的气息开始在空气中蔓延。生化过后的身体慢慢移动——在所有沉默的平静被突如其来却在意料之中的新一场战火焚烧殆尽之后……巨大的枪铳并未显得突兀，身后那代表他曾经死亡的棺材更加震慑。生化人的身体被粉碎在枪炮中，无一遗漏。这个曾经被唤作“死神”的男子，仍旧保有那一度让自己与好友并驾齐驱并且支持他们向上攀爬的姿态。

即使那个选择是他悲哀的开始，他也未曾后悔。

一切都已经过去了。



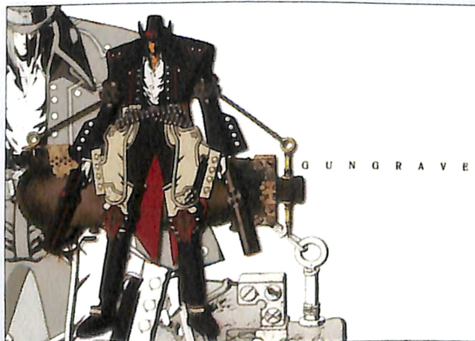
错了吗？我们……错了吗？

13年，长到足以将人心改变。可是有人将这段时间停止，没有任何变化。布兰顿……你回来是想要再次背叛我吗？

那仅存的右瞳中仍旧是不变的沉默，可是伤痕之下，却写满了忧伤的激情，哀恸的信念，愤懑的热血，无奈的渴盼。布兰顿……我也曾经流过泪。因为那是我生命中除去自由之外最重要最无法割舍的东西，却被我亲手摧毁。可是……要不是被背叛，要不是……你用枪指着我……

布兰顿，我是个普通人，我只是想要抓住顶峰的自由……

背叛？哈利，我曾经发誓，绝不背叛，不背叛自己的心。哈利，我也一直相信，你同样不会背叛。可是你看到我身上的伤痕吗？胸膛上是从你的手枪中迸发的子弹毫不留情地刻下的伤疤，还有失去的左眼。我死去一次，这些痛早已无法察觉。但是我心中的痛，那一瞬间是无可言喻，而现在，是因为胸腔里那个物体的再次跳动而现出无法忽略的噬蚀。



哈利，你记得吗？我为什么会加入组织，为什么会拿起枪扣动扳机？我说过，保护，就是为了别人牺牲自己；而一直保护，就是——绝不背叛……

我用我的双手和生命保护了你那个被美化成梦想的野心。但我还有许多没有来得及保护的东西，以及曾经那些我无法保护只能补偿的东西——所以我必须复活。



那时生活虽辛苦，可却是我最快乐的时候。

那个城市是忧伤并且灰暗的，没有未来，没有希望。死亡近在咫尺，理所当然。可是我觉得那很好，很平静，也很满足。在我个人沉默的世界里，有哈利以及其他好友的陪伴，生活虽然混乱却充满情感。也有我静静地爱着的玛利亚，心底充实而不曾感到孤寂。

可是生与死就是邻居，谁都能夺取，谁都能给予。一切从这一意识在我脑中萌发时发生变化。

雨下得很大，仿佛要彻底清除这个城市的幽暗。

突然间静寂的空间中响起了枪声。一切都还很普通，只是这个混乱城市的一个托景。惟一不同的是，死在面前的是我们的同伴。一刹那间似乎所有的东西都完全消失了，留下的只有一点点回忆……

那场雨之久，几乎要把我们残留下来的人的生命也一并洗去。肉体怎样也无法抵御枪弹的冲撞，未来因为死亡的人而发生变故。

熟悉的人一个接着一个地离去，就好像死神降临，夺走了他们生存的权利。悔恨，伤痛，愤怒却又无可奈何的泪水尽然释放到了雨中。

戴着墨镜的男人扔下枪，冷冷地说。为你们的同伴报仇吧。

我的意识变成长久的空白，压抑着却仍旧发出属于伤兽的低吟。哈利也只是静坐在一边，没有了以往的活跃，眼中满是空洞。倒在眼前的同伴的身体中，流淌出鲜红的血，四处蔓延。

没用的家伙。男人上车离去。

然后云淡风清。血迹被冲刷干净不留一丝痕迹。只是这样的一切也都只是暂时的，这样一个城市没有梦想。

布兰顿，这个城市没有自由，我要离开。哈利的眼神飘向遥远的天尽头。我们的脚下是三座小小的坟头，没有墓碑只是石子堆砌。安躺在华丽的墓园之外，在离天空最近的山头，静静地俯视着曾经一同打拼的垃圾城市。

我跟你一起走。我意识到自己似乎没有过多的梦想与欲望，和这个城市一样——除了在哈利身边我能看到一个目标。甚至连玛利亚都无法带给我。

玛利亚……墓园中的玛利亚神情苍白而脆弱。从黑色轿车中走出的男子让那张我熟悉并且惟一爱恋的面容上有了惊讶的神色。

于是我知道了一个名字——Big Daddy。

米雷力，一个强大的组织。我一直都没有任何概念直到……玛利亚在车中的身影消失在我的视线中；还有哈利，他说，要加入组织。

哈利的梦想是自由，我知道。爬得越高自由越多。可是我仍旧有一瞬间的惊讶。纵使之前的生活是低劣的，可是加入组织便是迈入黑道。黑道……我从未想过。可是自由或许不仅仅是哈利的梦想。是的，就算误入歧途，我还是会追随。因为那里有我不可替代的同伴，也有玛利亚。为了保护这一切，我必须面对抗争。

我拉开车门坐进车里。同伴中只剩下我跟哈利，我无法离开他。

那时似乎听见安魂的钟声响起，为了我死去的同伴。那是后悔的钟声？悲伤的钟声？或许都只是暗示着我们不会风平浪静的未来……



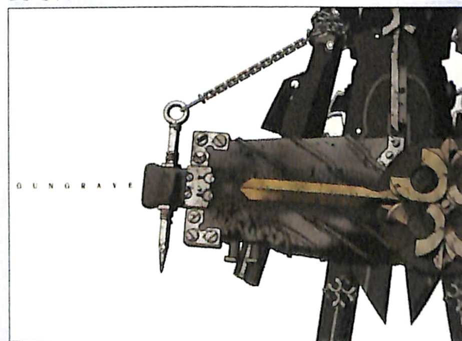
那个男人静静地开了枪，闪光又夺去了一个灵魂。布兰顿·希特，一个被称作“死神”的男人。

我是属于沉默的，安于现状。加入组织只是为了生存，为了一个生活的据点。而一切并没有期望中的那样顺利，我长久的见不到哈利，甚至根本无法见到玛利亚……

布兰顿，她已是家族的人。你们身份悬殊，三思而后行。

我知道，哈利。我只是……想见她。

可是见到她会给她带去危机。这个城市中有对组织虎视眈眈的人存在。我渐渐意识到玛利亚已经远离我，并且应该远离我——尽管我也感觉到玛利亚一直期待我的出现。我们一直都是互相





了解的，但是我可以吗？她等待的就只是一句话，可是我仍旧不能说出口。

澄清的河水中飘荡着新落的叶片，看得见鱼在游动。我沉默地握着钓竿，站在Big Daddy身边。

布兰顿，你真是个笨拙的孩子。

我想就是这个时候吧。曾经的阴霾一扫而空，温情在心中慢慢流动。孤儿院的时候所受的苦，在这一刻变得很淡很淡，身上和心中那些细碎的伤痕消失不见。

电梯的门被阻挡着无法关闭。那是一个危机，也是我生命中的一个转折。身后冲出伪装的入侵者，而Big Daddy从另一个拐角中走出来，神情镇定处之泰然。

我身边有一把枪。记起哈利第一次举枪打死了那个导致同伴们惨死的人时，我只感到震惊，以为自己永远不会拿起枪并扣下扳机……

凶猛的子弹呼啸着射入我的身体，对手也饮弹倒下。Big Daddy急切地扶起我，仍旧只是说，布兰顿，你实在是个笨拙的孩子。

Big Daddy，可是你也说过我和你很像的……

宴会厅里的欢乐热烈地绽放，将这一切危机隔离。哈利在贝尔·沃肯的over kills赶到之前击退了入侵者的外援，而我用身体挡住了射向Big Daddy的子弹。在这一切发生之前，我和玛利亚在一起，刚刚跳完一支舞曲。她微笑着对我说，布兰顿你很帅，说你的发型不好只是开玩笑。

我很清醒，那或许应该是我最后一次见到她。我所处的世界是男人们激烈战斗的悲哀的世界，永远恐慌布满危机。就像往酒杯里倒酒一样，每个人都往弹夹里填充子弹。子弹是我们的红酒，弹夹就是酒杯。而代替干杯的是枪声，代替拥抱的是子弹。可是玛利亚所寻求的只是心灵的平静，太多的失去已经深深地蛰伤了她。她企盼幸福。但我无法回答她。现在的我握枪的双手沾满了血腥，死神站在我的身后向所有"背叛"组织和"家族"的人发下死亡帖。以前的我不行，现在更加不可能——她要的简单生活，在路的另一头。

我拒绝了玛利亚最后的请求。枪从我的手中漠然地拍放在身前的餐桌上，那一刻她震惊并且绝望了。我与她相隔一张餐桌的距离，却伸手无法触及。

和曾经我站在街道上深深地凝视她房间的窗户不同，多年后的今天我背对着那间屋子。听见Big Daddy说爱她，看见她满脸是泪地接过Big Daddy的手，轻轻地对我说，我想我爱上他了……

当初的梦想，如今只剩下跟哈利一起向上攀爬，得到我们所期待的顶峰的自由。我理解哈利的野心，那只是普通人的欲望，欲望使他想要成为"人上人"的念头更加强烈。"死神"布兰顿的双手只在本能地铲除挡在他前进道路上的一切障碍。

只是与情相关。

哈利从不曾背弃我。他总是说，要和布兰顿·希特一起前进。而我，不曾有过欲望，只要能帮他完成梦想。

仅此而已。

一切近在咫尺，我不能改变方向，不能背叛……花费了青春，舍弃了爱恋得到的东西，是希望还是后悔，也只能继续前进，绝不停步。

四

布兰顿·希特死了。粗糙的空气弥漫，这是时代更替的窒息感吗？

Big Daddy宣布继承人的时候，结果出乎意料。可是哈利却笑着为新任的接班人鼓掌。我突然有了一种迫近决绝的恐惧感。那是随着哈利手中的势力越来越大而越来越明显的恐惧感。

硕大的会议室只剩下我和Big Daddy。我举起枪，平静地掩饰着内心狂躁的翻涌。这一刻我也许是属于背叛者，不管结果如何。因为我选择的是哈利，不是米雷力。

可是背叛者死，是米雷力的铁律。

是的，背叛者死。我会为我自己寻找一个死亡方式，在哈利得到最高的自由之后。我这样想，接着我放下枪。

哈利，即使我意识到了，我也相信你不会背叛。可是如果你真的背叛了呢？

外设的电梯透着清晰的阳光，小小的空间中静谧而压迫。没有预示。哈利对我说，要除掉Big Daddy。这一刻终于还是来临了……我挥拳过去，他重撞在电梯门上。下一秒我手中黑洞洞的枪口便对准了他。他没有看我，只是低着头等待死亡。

那个时候我跟他一起为了生存而度过混乱的生活；那个时候我们看到同伴的身体倒在血泊中，无力地哀吟；那个时候我看着他企盼自由的眼睛，说跟他一起走；那个时候我拉开车门决定了自己要与他走上相同的道路，绝不背叛；那个时候我为了他的野心，对Big Daddy举起了枪……



哈利，一直保护就是绝不背叛。即使我死了，我也要保护你梦想中的自由，即使那是可怕的野心。哈利，米雷力的"死神"布兰顿无法对成为背叛者的你执行"死亡"之礼。终于我还是放低手臂，枪应声而落。

这注定了我的悲剧……你珍视我，你只是无法容忍哪怕是一闪即逝的背弃。

哈利枪口中飞出的子弹侵略了我的前胸，洞穿了我的左眼，将我的身体从高层抛落。他绝望地叫出了我的名字，愤怒而悲伤的绝望。我离世前最后的听觉。

布兰顿，为什么Big Daddy更加重视你！布兰顿……你为什么要背叛我。是你背叛我，我才杀了你！

坠落是一个漫长的过程。

我想起了那个制造战场的男人——布拉德·沃。他说过，战争没有能夺去他的生命，他将自己主宰死亡。

为自己放个烟火。哈利，我作引导，你来放……

活着的我无法接受你的背叛却也无法背叛你，但我同样不能背叛米雷力，背叛Big Daddy。所以，我只能死。

很早的时候，我就明了你终有一天会成为背叛者，哈利。可是那是你的梦想……

五

从沉睡中醒来的男人因为一片混沌而痛苦，但他的信念没有动摇。

哈利，你要的太多了。

Big Daddy死了，玛利亚也死了。你毁掉了所有与你相悖的东西。

美加站在我的身边，抽泣着为玛利亚盖起了一个小小的坟头。那是我们曾经看夕阳的地方，有三个熟悉的石堆，到现在他们还是石堆。哈利，你要的太多，却忘记了你当初说过，成功了，要为他们立碑……

活着的我为了保护你的野心而死去。死而复生的我还有必须要首先保护的东西，但不是你的野心。你要的你已经得到了，我现在必须完成玛利亚的心愿，给美加一个平静的生活。

我不再适合那个随着肉体逝去的名字，我是Beyond the Grave。

六

他和挚友重逢，但他们之间有道鸿沟。阴阳相隔。除此以外，别无其他。

乡愁直当述，过去支配着我，我只是有点怀念罢了。

那个大雨的夜晚，戴着墨镜扔下手枪的男子，是贝尔·沃肯。他曾经是我的老师，训练我成为属于我的true grave的"死神"布兰顿。其实

除此以外再没有过多交集，只是我们同样属于喜欢沉静的人。

可是，我仍旧帮他完成了一个对他，对我，对米雷力都异常困难的任务。

西德·加拉尔德。他的好友，我的前辈。他绝不会背叛组织，只是为了他的儿子。

我看着他们两个人坐在海边看着夕阳，然后我走上前挡开贝尔的身体，举起枪对准了西德。他的泪滑过脸庞上的沟壑，只因为，他将永远无法为组织效力吗？

布兰顿。

我背对着贝尔。即使面对他我也看不见他眼中的神情。他的感情，被墨镜阻隔。

你没有必要去扮演反派的角色。

我只是……用我的方式来表达我的心情罢了。

是吗？

他洞察一切。是的。他知道我绝对不会背叛，他也知道，哈利的野心有绝对的危害——从一开始就知道，那个宴会的屋外……

可是，他的女儿爱着哈利。

我们现在都一样，为了珍爱的东西，为了保护所爱的人的女儿。惟一不同的只是，美加是玛利亚的女儿却不是我的，而她，则是他的妻子留给他最宝贵的东西。

他深爱着他的女儿，所以他决心支持哈利。而那时他早已看到了自己的未来。可是，他无法背弃哈利，也是因为哈利只是野心太大，却并没有利用他的女儿。

哈利也称他作父亲。

绝不背叛，不仅仅是我所想。贝尔，比我更加强烈。

七

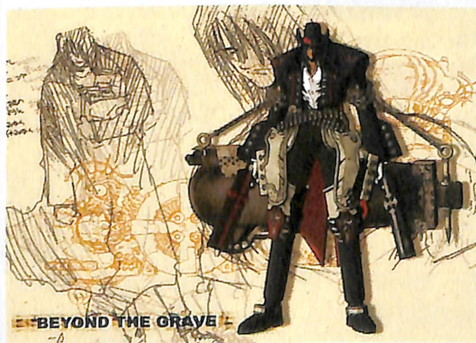
文治说，他只会听命于胜过他的人。我取代哈利打败了他，因为哈利要得到他与我相似的能力。他称我作大哥，完完全全地信任我。

那是我和哈利还没成为家族成员之前的事。

他一直作为我所带领的true grave成员存在，是我最得力的帮手。与他的感情不足以比较哈利，可是同作为杀手的惺惺相惜和共同徘徊生死线的激情，怎样也不会淡忘。

直到我作为背叛者死亡。然后复活。

大哥。他唤道。这令人怀念的称呼，是战斗



的诱饵，是虚空的方向。但是我们都不能回头，为了各自的信念。大哥，我没有你那么多无法割舍的东西，所以，我不能背叛哈利。

他独自前来，是想告诉我，这是作为杀手的我们特殊的解决方式。他不能让别人杀掉我。他信服我，也不会背叛我……

特殊的子弹穿透我的身体，麻痹了我的神经。最后一刻他用枪指着我，如果没有美加的呼唤，也许我又要再度沉睡——你们不是朋友吗？

朋友……文治偏离视线，只是喃喃地骂着不要吵。然后他举起枪朝美加射击。

对我怎样都好，可是我不能允许他伤害任何我要保护的人。我的拳头冲破麻痹的障碍将他击倒，他便不再有动作，只是让我一拳一拳地打着。空气中除了肉体与骨骼碰撞的声音之外，还流动着奇怪的声线。我听见了，那似乎是我的声音——野兽般的悲鸣。

后来他就消失了。不过我知道我们还有惟一的一次机会相见。

八

非人的怪物怀着只有人才有的激情战斗着，那是破坏者的黄昏。

博士说，我的身体只剩下10天。

在那之后又过了9天，我还有必须见的人——哈利。挽救我们已经面目全非的友情。

……波布·邦德马克思巨大的身体在我的眼前粉碎，最后一刻他哀伤地问道，布兰顿，你还记得我吗？

……韦奇与盖力支离破碎的身体血淋淋地躺在那里，巴拉德巴德·李为了报仇，带走了美加。我想起了卡农·巴鲁肯，那个和疯狂的布拉德·沃站在一起的男人，李的哥哥——为了哈利的野心，他甚至杀了他的哥哥。所以，除了波布，他没有什么可以失去的了。

最后他的身体在可以看到米雷力高层的铁轨上，化作尘灰。

然后是那个宁静的夜晚，道场的粉碎，伴着贝尔的离世……

曾为战友的人倒戈相向的结果是两败俱伤。

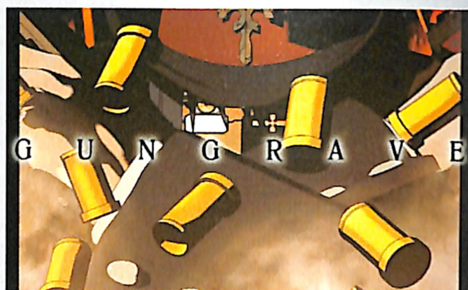
美加，这个身体到明天就是底限了。她有着和玛利亚相似的容貌，却比玛利亚开朗也活泼。是这个时机给她的，我必须努力将这份美好保持下去。

Grave，我们一起走好不好？就两个人远走高飞，到组织找不到的地方去。她的泪含在眼眶中，在我握着她的肩膀将她推离我的身体并俯下身时不受抑制的坠落。

美加，我是个死去的人，没有未来。

没有未来。是的，一切都将会终结在与哈利再次相会的时刻。那时一切都将无关背叛，我们所记忆的，只有情与义。留给活着的人的全都是平静的幸福。

可是Grave……Grave，我喜欢你，喜欢你……



玛利亚似乎没有说过她喜欢我。她和我一样只是温情地注视，把一切的情感投注到无言中。而到最后她想要说的时候，我阻止了她。因为我没有办法回答她，所以我不能让她开口。

可是美加，一遍又一遍地在我耳边重复着，我喜欢你。不是因为她的母亲，不在乎我是不是死而复生。我无法忽略温热的泪水落到我慢慢僵硬的身体上竟有了灼热的痛感。很痛苦。她，还有我……

谢谢你，美加。可是我必须去。

她倒在我的怀中，仍旧不停地流着泪。美加，你要的幸福不是我能够给的。

哈利，你看着，你身边的人不是被药剂生化，而是被你的野心侵噬。无法停止吗？失去同伴的痛苦，已经被你用梦想美化的野心粉碎。你还想要失去谁？

九

再相会，那场了断就是惨剧与悲鸣，无法遏制的悲伤在街上蔓延。

文治果然在大厅等我。

大哥，这是最后一枪。

他到最后仍旧唤我作大哥。死亡边缘我们能看到的都只有记忆中那些逝去的过往。

我们同样被生化的身体都接近崩溃。习惯举枪的男人们仍旧用子弹代替了最后的拥抱。文治的身体风化在角落里，我带着裂痕走进曾经浸染过我的血和哈利的绝望的电梯中。

我不知道同一时刻，哈利失去了他最爱的女人。依旧印证了那条铁律——背叛者死。

哈利，你无法不相信。过于庞大的野心最终会导致众叛亲离。即使不离不弃，也会有死神光临……

我看得见你的悲伤，哈利。肯尼和内森死在那场雨中时，波布，李，贝尔，文治死在我的手中时，你的爱变作绝唱时，还有，我死在你的手中时……

就好像现在。

我们回到了曾经的城市。只是物是人非。你一落千丈地被追杀逃跑，我的身体到了最后的时刻。再举枪，我们也都无力扣动扳机，现在身边所剩下的，只有彼此。

回去吧哈利，回去看看。

十

哈利，错的是我，因为我选择了你。并且，

我永远都无法向你开枪……

有一股力量支撑着我。身体已经开始支离，可是我不能倒下，我知道哈利也一定回到了这个地方。脑海中死去同伴的容貌一一浮现，以往那些快乐的日子潮水一般从心底萌动。

认识了你。认识了乔玛斯，肯尼，内森。

认识了玛利亚。

还记得吗，哈利。你说我应该去找一份正式的工作，为了玛利亚。可是我拒绝了。因为你说，你觉得生活很好，很自由很快乐。我说我也一样。

当然一样，你是我最好的朋友，如同半个身体一般。

所以即使你背叛了米雷力，并且向我开枪，你还是哈利。

所以你现在被追杀，我依旧是你的守护者。我说过，死后复生的我还有很多东西要保护，而在那一切都彻底安全以后，我还是之前那个被称做"死神"，一直站在你身边的布兰顿。为你击退敌手，为你挡子弹。

我不是回来复仇的。你和我之间怎么会有仇恨？我只是回来告诉你，曾经我以为你能成为米雷力。可是我错了，因为米雷力是Big Daddy在知道自己的错误和缺点之后，为了保护家族的人创立的一个调和的组织。



而你是哈利。只能是哈利。

别说抱歉，哈利。很高兴我现在脑中涌现了回忆，想起了很多东西。颓丧与黯然，沉沦与混乱，加在与情义相关的词藻中谱写着属于我们的乐曲——尽管是忧伤的蓝调。

还记得吗？

蓝色的天空，闪光的浮云， 你与我一同奔跑着，向着同一个终点……

举枪，哈利。我们，一起回家。朋友们在等我们。

十一

对我来说，这是个只与人性相关的悲怆的故事……

Grave，我来看你了。

十二

我是美加。是Big Daddy的女儿。母亲的名字，叫做玛利亚。父母的相架里，有另一张照片，有另一个男人的脸。是母亲的好朋友，叫做布兰顿·希特。已经死了，死在他挚友的枪口下，在我出生以前。

可是脑海中总有一些模糊的东西，母亲看着那张照片的神情里，不单单是对一个朋友的悼念，而是悲伤，是爱恋，是不舍。

布兰顿，是怎样一个人？那双沉默冷淡却温柔的瞳中，到底汇集了哪些情感？我没有办法得知。直到父母过世，我逃往博士的身边，看到那个被隐藏着的，布满伤痕的身躯。属于布兰顿·希特的身体。

他在我眼前苏醒过来，伴着周围令人恐惧的躁动，复活。他的沉默，看不出情绪，可是我知道，不爱说话的人感情更加强烈。

他一直保护我。尽管我知道那是为了母亲，可是仍旧有一天，我发觉自己变成与母亲同样的心情去注视他的背影，他的眼睛。

那时他将要用最后的时间与哈利相见。我的泪水无法挽留他，他只是说，要一直好好地活着……当初他为了哈利的梦想，放弃了将母亲留在身边的机会。如今依旧是为了哈利，他放弃了我。

我看着他倒下。他和哈利在一起，流着泪微笑着。周围的空气涌动着强烈鲜明的幸福感和安详。

我同样微笑着，并流出泪来。

原本很害怕没有Grave的日子，可是慢慢发现他一直没有离开过我的心底。

过了很多年。很多年间我自认做了一件可以让布兰顿会心微笑的事情。作为父亲的女儿，我请求前辈，整顿了那个城市的黑社会。

我想，如果没有黑社会，如果他的朋友不曾在他面前死去。他现在，应该是跟哈利，跟母亲一起，好好地活着。

十三

多年以后我又回到了这个城市。车窗外是一片华丽的墓园，里面住的是家族的人，是父亲一手创建的米雷力的人。只不过没有布兰顿，没有哈利。他们的墓碑在俯视城市的一个美丽而又温馨和谐的山头，他们的灵魂长眠在拥有最自由最快乐的回忆的城市。和他们的朋友一起，和爸爸，妈妈一起，作为我的家族的人。

就在多年以前的那一刻，他已经从这个世界上消失了。彻彻底底的，连一丝残留都没有。

哈利倒在那里，手中握着那把让他的挚友经历了第一次不完全死亡的银白色手枪。另一柄黑色的枪，静静地搁置在他的手边。那上面残留着Grave，不，是布兰顿的温度。

他没有死，只是回家了。回家了而已……

回到了和哈利相识的地方，绿色的草地，蓝色的天空，闪光的浮云。

街道上有两个一脸愉悦的大男孩，一直跑着，跑向同伴的方向。

还有被绿色包围的房前，躺着两个小男孩，是被人欺负受伤躺在地上。然后其中一个站起来，看了看身边的男孩，笑着伸出手说，我叫做哈利·麦克多威尔。你呢？

他抬起头看到那双眼睛，然后慢慢地开口。

布兰顿。布兰顿·希特。

后记

看到最后果然还是忍不住慢慢悲伤。

开头是接近蓝调的乐曲，让未知的悲伤止不住地在心中蔓延，慢慢接受由彩色变做黑白的结束。似乎暗示着一切都将在灰暗中显现。

是什么导致了最终的决裂。坚固的友情被摧毁的那一刻，悲伤的战斗就开始了——属于那个世界的友情，背叛与复仇的战斗。谁都有错，可是没有会被唾弃的角色，因为都只是普通人的心情，普通人会有的欲望。只不过，哈利的欲望在那样的时代显得过于急进与庞大，而布兰顿的欲望则是太过渺小。

可是到了最后，又重新浮现了鲜艳的色彩。

因为最终这只是个充满悲怆却满是人性的战争。所以谁都没有错。只是背叛的含义在融入了强烈的欲望和感情之后变得模糊。罪恶的渊源，是力量，和想要获得自由的欲望。

原本他们平静和谐的生活，被拥有力量的势力瓦解了。所以才有了哈利想要通过斗争获得自由，才有了布兰顿为了自己的自由，同伴的自由赴汤蹈火。

并肩奔跑的是两个年少时的身影，那个无关欲望的时候，那个真正拥有自由的时候。

名字叫做铳墓——

枪战的坟墓。

即是自由的最终。



GAME SHOW

FINAL FANTASY XI ONLINE

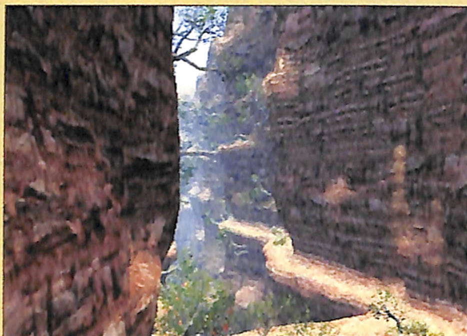
ファイナルファンタジーXI

プロマシアの呪縛™

一花一世界，一叶一菩提

2002年的5月16日对我来说是个值得纪念的日子，因为在这一天，一个改变了我生活方式的游戏在这一天发售了，它就是《最终幻想XI》。

第一次见到《最终幻想XI》（以下简称《FFXI》）是在《FFX》的原版盘中所附带的影像。老实讲，虽然我自认是《FF》的FANS，但是见到那段影像之时一点感觉都没有，然后就是这个第二眼美女，让我深陷其中，至今依旧左右着我的生活。



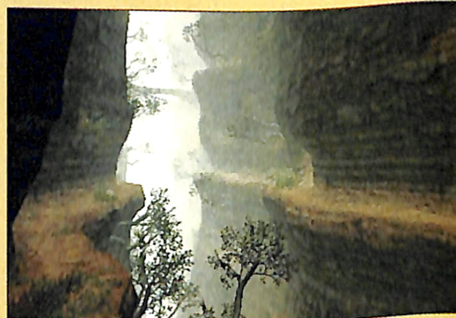
从DC时代起，我就喜欢购买一些原版盘，这个习惯延续到了PS2这台主机之上，也就是这个原因我认识了神通广大门路众多的LIZ。《游戏机》的老读者们一定不会陌生这个名字，他就是《游戏机》上那篇"《FFXI》安装与初感"的作者，LIZ恐怕应算是国内第一个玩上《FFXI》的人。那个时候我只是去LIZ帮忙去买一般原版的游戏，后来见到他在MOP的大杂烩这个网站上面发了一个关于《FFXI》的讨论贴，里面参加讨论的人多是这个游戏早期开始玩的人，如小熊啊，JAJA啊，AYA姐妹等等，这些人现在多半已经都不玩了。这时TGFC的好友ZAMUS和我说，咱们也去玩《FFXI》吧，我答应了。同时决定要玩的还有IFRIT，后来我想北京这边就我一个人玩好像没什么意思，于是游说好友KIBOU，把他也拉下了水。要玩的决心是下了，但是却受到了硬件的限制，我托LIZ去买PS2的硬盘。LIZ说硬盘这东西是要预订的，恐怕要等上一段时间，没办法只好耐心地等待，其实当时在我心中依旧对《FFXI》不是那么上心，所以等也就等了。2002年的8月，我陪北京的某闲人去上海，临行的前夕得到LIZ的消息，说是硬盘已经有货了我可以去拿了。到了上海，住在了TGFC的好友SHOUITU的家里，也就是在他的家里，我真真正正第一次见到了《FFXI》的庐山真面目。《FFXI》绝对是个第二眼美女，同去的某人语：《FFXI》就这样啊。的确，《FFXI》并没有给人以惊艳的感觉，连我这个决定要玩的人也没感到它有哪里好，更不要说一个旁观者了。不过在之后聚会的饭桌上，我领教到了《FFXI》的厉害，SHOUITU，小熊再加上给我送硬盘来的LIZ，三个人聊起了《FFXI》，旁听的我一头雾水。我试图想去听明白，那是根本不可能的。后来，这种事也时有发生，只是我从那个一头雾水的旁听者，变成了那个讲别人听不懂话的人。

从上海拿回硬盘，ZAMUS讲如果从一月的月初开始玩的话会有一个月的免费期，这样我们约定9月开始正式游戏，IFRIT早我们一些时日已经玩上了，因为之前TGFC曾成功地组成过PSO的战队，我们就想我们是不是也组成一个TGFC的工会呢？这个想法由于人数过少的原因，虽然买过一个LINKSHELL（以下简称LS），但是最后还是不了了之了。LIZ所组建的LS叫MOPPER，里面已经有很多中国人了，而且大多都在MOP的那个论坛。2002年的9月1日正好是个周日，经过漫长的安装更新的等待之后，我开始正式进行我的《FFXI》之旅。我选择了一个大号的TARU男的造型，职业方面因为之前IFRIT曾说，LS里缺白魔，于是我选择了白魔导士做为主职。白魔的初期是很痛苦了，SOLO能力实在是太差了，我一点一点地在城的周围打怪赚经验值，身上分文无有。后来遇到过叫POCKET的GALKA，他TELL我问我是不是中国人，呵呵，我的ID可能是太过中文化了，我回答是的。于是他给了我一个LS珠子和1000块钱，原来他也是MOPPER的，受他的影响给新人珠子时附



加1000块钱成了我的惯例。

等我升到5－6级的时候，第一次在游戏里见到了ZAMUS，他选了个妖精女的造型，职业选了战士。当时我有些纳闷，后来才知道是有原因的。（笑）我们两个决定试一下组队，结果发现拿的经验值还没有一个人SOLO拿得多，只得作罢。稍晚把IFRIT CALL了回来，三个人在一起拍拍照什么的。之后的很长一段时间，《FFXI》对我来说和其它的游戏区别并不是很大。一则是我工作的原因，不是每天都可以玩而且玩的时间也不能太久；二则白魔初期的难度实在是那我大失信心；三则LS里的人那会儿还不熟，除了ZAMUS，IFRTI，LIZ没几个认识的，大家都在忙自己的事，聊天也无从聊



起。反正是一点点的蹭经验值，慢也无所谓了。我的心理第一次转折点出现在我白魔10级的时候，那次我依旧一个人在SOLO，眼看要升到11级了，结果又死掉了，还是要重打，恰好碰到一个LS的人叫KIRKCHANG，人类男的白魔，他说我来帮你保姆吧。（所谓保姆就是在队伍之外为别人加血，即不拿经验值，又可以恢复战斗的人的HP）在他的帮助下，我终于升到了11级学会了CURE2。会了CURE2的白魔就像是从地狱变到了天堂一样，虽然那时我是用英文和日本人交流的，但是依旧没有什么组队的障碍。这时我感受到了组队的快乐，升级速度快了很多，自然而然就有心情玩下去。玩的时候长了，和LS的很多人也熟络了，我的白魔很快到了18级，要去做副职任务，叫来了FRIDAY帮忙，这也是我第一次认清了《FFXI》是个考验人品的游戏。（笑）任务所要的道具，大概打了近两个小时才掉下来。完成任务后，我又重新回到LV1去练黑魔。在这段时间的生活很单纯，每天上线去练级，和LS的人说说话，日本人也很友好，记得我黑的MB还是日本人教我的，他用不是很熟练的英语教我该怎么样做，什么时机做，当然做对了，全队的人还鼓掌向我表示祝贺。LS的朋友对我也很照顾，做任务什么的基本都是有求必应，一切对我来说都是那么的美好。然而杂音总是会出现的，不知什么时候我一线的时候，LS的人总是越来越少。有一天ZAMUS问



我有没有新的LS？说他们都换到一个新LS里去了。这个LS我已经记不清是谁给我的了，它的名字叫DREAM LEGEND。来到DL我发现基本还是原来MOPPER的那些人，只是少了几个。

LS的更换并没有给我带来任何影响，我依旧做着我的希望之星（LS朋友给我起的外号，原因是我玩得太慢了，前面永远有希望之意）。混到LV20，我被FRIDAY和IFRIT带到了JEUNO，面对这个全新的城市，我显得有点不适应。现在想起来，那会儿我还真是个小白，很多事情都不知道，很多工作都没有做。嗯，那次是快到中秋的时候，DL决定搞一次LS的聚会，要大家都回到初生国。我本着笨鸟先飞的心理，很早就出发了，由于我等级低一路上还是有很多危险的，好容易快跑到港口了，一时兴起惹了一只怪，结果当然是被杀。这时如果死回去，那前面跑的路就全白跑了，我只得在LS里叫IFRIT来复活我。IFRIT先是鄙视一下我的技术后，跑来复活我，然后说我送你回去吧，于是他开始传送，搞笑的结果出来了，他传送走了而我则留在原



地，原因是我没拿传送石。IFRIT在一阵无语之后开始骂我白痴，我也只好乖乖地听着，灰溜溜地跑回城去按IFRIT的指示去做陆行鸟任务。临到晚上，任务做好了，我开始骑着陆行鸟跑去坐船。在船上的时候LS的人问我为什么要坐船，我说不是回国吗？LS的人说难道你不知道可以从陆上跑过来的？我说不知道。结果自然是又被嘲笑了。不过还好，总算是没有迟到，那次真是来了很多人啊，连许久不见的JOMOICA都来了，这时的ZAMUS已经换一个ID叫SAGO，他原来那个ID据说是给了他女友去玩了，直到很久以后我才知道那个人是WITTY。那天的聚会应该算是DL惟一的一次大聚会了，该来的人都来了，其实有很多人虽然是同一工会的，但是角色的造型我都是第一次见到。大家聊天拍照，不过既然是聚会总要干点什么，绞尽脑汁后决定去拉火车。事后SPUERDEVIL对我说：那个活动看上去好傻。（笑）聚会过后，在《FFXI》的生活对我一如平常，在那会儿它对于我来说依旧只是一个游戏选择，而不是惟一选择。

时间流逝，转眼间我已经快40级了。作为魔法师，魔法是很花钱的，那时我已经穷得丁当响了。LS的朋友说，你去开TAXI啊，可以赚钱的。我向朋友借钱买了传送魔法，SHOUITSU又教我怎么样在城里面SHOUT，就这样我做起了司机。那会儿，传送的生意还是蛮好做的，运气好的话一个晚上能赚10万左右，这个钱现在看来没什么，对于那时候的我来说可是很多很多钱哦。做传送还有一个好处，那就是加深了我对这个世界的认识，小白程度大幅下降。有一天我上线很无聊，没有什么事想做。在大街上碰到了SONKI，SONKI要我送他和他朋友去一个地方，我问你们去做什么？他说去做TARU

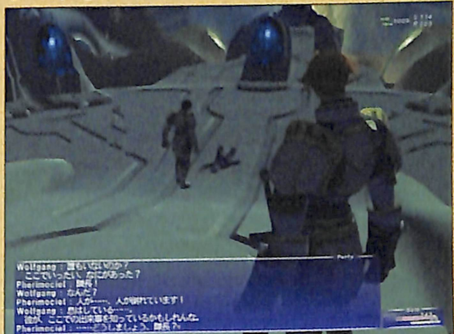


的种族装备，我让SONKI带上我，他爽快地答应了，同去的还有香港人TARU暗黑骑士TREE。那天很幸运，我和TREE的种族装备在SONKI的帮助下顺利拿到了。有意思的是，SONKI说如果你看到日本人和你抢宝箱，你就说是来开种族装备的，他们就会让你了。果真有一个日本人和我一起找到宝箱，我和他说了，他很客气地让给了我。事后SONKI还对DL的人说，为什么不帮我拿种族装备，其实不怪别人的，因为我自己都不知道还有这么个东西啊。哈，又小白了不是。（笑）

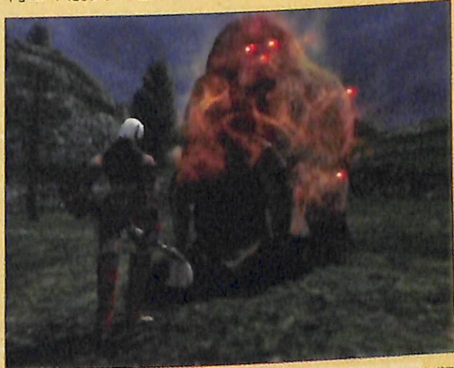
开心过一段时间后，噩梦来了，北京ADSL的网速突然出了问题，《FFXI》慢得要死，根本无法正常的游戏，我只好暂时放下它，心里虽然有些急，但是也没有到热锅上的蚂蚁的地步。与此同时，《FFXI》决定发卖它的第一张资料片，《吉拉德的幻影》。机缘巧合，我和KIBOU决定去参加TGFC在上海的聚会，那是迄今为止TGFC最大的一次聚会。借这次聚会的东风，《FFXI》的人也小聚了一下，这回可是真人出演哦。见到平常那些ID后面的真人也是别有一番情趣，所谓酒逢知己千杯少，大家既然有共同语言自然是见面熟，一直从中午聊到晚上，



尤其以SHOUITSU，JOMONICA和AYA为甚。从上海回来，资料片和PC版发售日已经日益临近。那时我在TGFC上帮JAMES打理一些代购的事宜，于是很多人来找我买资料片。这个时候我发现，原来除了已经在玩的人以外，还有很多人想玩，而且北京的也居然有几个。因为这个原故，我认识了ZEGUS、OPEN、SHANGCHI和LYNZ。我很高兴在北京在KIBOU之外，终于有人能和我一起交流《FFXI》了。



真正改变我《FFXI》生活的时刻到来了。资料片发售的兴奋还没过，那场突如其来的非典横扫了北京。那段时间放假在家，又不能出去，于是《FFXI》成了我惟一的消遣，也就是那段时间让我真正地迷上了《FFXI》。在那段日子里不得不提的人是KALIAN。KALIAN是个画得一手好画的人，我虽然没见过他本人，不过他经常会贴些作品在网上给我们看。我认识他的时候他可能50多级吧，比我高。那时他邀请我一起去做石碑任务，我说我不知道怎么做，他说他有攻略的。于是我们两个人在整个世界里游逛。事后我终于明白SQUARE制作这个任务的目的了，经过这个任务我终于知道《FFXI》的世界有多广大，有多美丽，以前的我眼界真是太狭小了。后来我们两个还有KKLEEN，还有三个朋友一起去做国家任务，在一阵前赴后继死



了四个人之后，在我以为不可能完成的时候，他们打赢了。任务终于完成了，由于找不到人复活，只得死回城，而KALIAN则冒着生命危险跑回去的。资料片又加了很多新职业和新地区，我，LIZ，AYA，SPUERDEVIL几个人在一起拿JOB，我在那里面等级最低，被他们保护着逛世界的感觉真的不错。由于非典的原因，我上线的时间变得很多，生活状态基本上是一早就开机，晚上睡前才关机，一天都会在线。记得最晚的一次是凌晨4点多才关机，那是被EVIL带着去做飞空艇的任务。本来是能早些做完的，但是由于我事前的准备没搞清楚，

浪费了一些时间，在路上EVIL又忘记了路，找了一阵，结果那天搞到很晚，还好是休息否则真的很难适应。我的假期持续了近一个月，沉浸于《FFXI》也近一个月，假期结束后我发现我对《FFXI》的态度有了质的转变，从可有可无到不可或缺，我终于被《FFXI》彻底俘虏了。

之后的时候我对《FFXI》的态度更为主动了，每天都有一种想玩的冲动。随着上线时间的变长，我隐隐感觉到LS里面一些不和谐的杂音。先是有一些老玩家离开了DL这个LS，我被告之他们去了



别的LS，我虽然感到诧异但是直觉告诉我事情原不是想像中的那样。后来我又碰到了ROYGU，在他的头上是一个蓝蓝的LS。这也就是我第三个LS，DRAGON HEART。

ROYGU是这个LS的创始人，至于为什么离开DL我没有问过，ROYGU也没和我详说过，当我带上这个LS的时候，里面有不少的熟人了，ZEGUS、OPEN、VENESSA、SHANGCHI等等，虽然有了DH的LS，我并没有离开DL。实际上有很多人是这样的，两个LS来回换着戴，因为两边都有我的朋友。DH的出现吸引了很多当时在DL的低等级的人，但是DL的状况并没有改变。记得SHOUITSU在TGFC的《FFXI》区内曾发过一个关于DL工会的贴子，那个贴子里所暴露出来的矛盾也好，冲突也罢，虽然LIZ等几个人曾试图去改变，但是没有成功，每个人都在自行其是。是矛盾总归要暴发的，一天ZAMUS发消息给我说让我上来做限界3的任务，等我上线的时候就感到LS内不同寻常的气氛。果然，那天在我上线之前曾有事发生，事后双方各执一词，吵到不可开交。有很多朋友对DL的某方面有意见而离开DL转投其它LS，最后好像就剩下SANKEH，LIMM，PJJ等几个人，这还是有一次他们和我一起组队的时候我才知道的。现在看来在那件事之后，DL开始败落了。

《FFXI》是一个等级有封顶的游戏，升级总会



有个结束，等级高的人总是要找些事情做的，DL中一些人就选ZIZII就出来做LEADER来组织活动。既然组织活动，弄个活动的LS吧，于是我的第四个LS　ZION诞生了。ZION这个LS的名字和颜色都是我选的，那会儿我是MATRIX的FANS（笑）。于是起了这么一个名字，我真的是希望这个LS的人能够团结，就像MATRIX里ZION的人们一样。ZION出现后，在IFRIT这个服务器总共的时间也不长，大概也就一两个月的样子，大家很清楚以当时LS的实力，NM之类根本就抢不过HNMLS的日本人，于是也就不做打算，转而去打一些TRADE道具的NM。这时候SQUARE说要开放新服务器，不晓得最初有转服这个想法的人是谁了，总之这个被提上了ZION的讨论议程。要转服的消息很快就传开了，这个讨论的范围已经不局限在ZION之内，DH的，其它LS的，总之原先DL的人在MSN上，QQ上，论坛上都在说着这件事情，曾经也一度有过全转走的想法，但是最后由于诸多原因没有结果，但是ZION的人决定转走。那些时间很是有些伤感的，就像有个朋友要去国外了，虽然有电话网络的联系，但是再也不能见面，再也不能一起玩了一样。北京这边只有我一个人要转走的，ZEGUS好像很生我



气的样子，但是他依旧在最后一日和我一起组队说是要送送我。临走之前，几乎所有认识的人都来到了教堂，在那里大家做最后一次聚会。之后我就向在我FRIEND　LIST里面的每一个人道别。

终于，转服的那一天来到了，当我再次登陆《FFXI》的时候，自己已经从IFRIT来到了ASURA。从ZIZII那里领到了新的LS（转服后，旧LS会失效），刚到新服的日子是忙碌的，大家忙着去各种地方打NM，同时那段日子也是很快乐的，很多已前我根本没见过的东西都——见到了。清楚地记得第一次去打ROC，从抢到ROC到打完掉落愈之杖，然后被我ROLL到后的那种兴奋的心情。那是我第一件很稀有的装备，虽然现在不是那么值钱了吧，但是我依旧无法忘怀那无法言表的心情。新服的日子大家都比较满足，但是依旧不能避免磨擦，这也是没有办法的事，无论制定什么样的规则，总归还是会有小问题。说到底MMORPG是在玩什么？很多人讲MMORPG时都会提到自由，其实自由都是相对的。网络游戏相对于单机游戏最大的不同在于你面对的每个角色不是一个程序NPC，而是一个有自己想法的真人，无数的变数就是从这里出现的，因为人是会变的。很多时候我认为MMORPG是在玩与人相处的游戏，玩家在游戏系统规则下的关系，这点与现实的生活曲别在于你有主动的选择权，当



你对某个游戏规则所产生的关系不满的时候可以选择其它的网游，所以网游之间的高低无非是你是否适应这种规则下的关系而已，如果你适应你就会觉得好，反之则厌烦。我个人认为《FFXI》在这方面已经做得很好了，或者说我适应目前这种情况下的关系而已。

从2002年9月算起，我玩《FFXI》已经两年了，记得有朋友问我，你玩这么长时间了还有什么可玩的呀？我回答说，《FFXI》对我来说已经不仅仅是游戏了，它已经成为我生活的一部分。在《FFXI》中我看到了很多人情世故，在很多事情上我都是作为一个旁观者而存在的。有一次EVIL在MSN上问我：你那边玩得怎么样？（他没有转服）我回答：很好呀，我很快乐啊。EVIL反问：你什么时候不快乐过？的确，似乎两年的《FFXI》的生活，我不快乐的时候太少了。快不快乐取决于你自己的心，而不在于你拿了多少好装备，升了多少级。虽然我可能玩得并不好，但是并不影响我来寻找我的快乐。我一直坚信知足常乐这句话，凡事要看到乐观的一面，不必因为某些事情而自寻烦恼。游戏本来就是让人来寻找乐趣的，何不让自己的快乐多一些呢？两年了，虽说不长，但是对于一款游戏来说已经很长了，我要感谢在两年之中给我帮助的每一个人，虽然在这里不可能——赘述你们的名字，但是没有你们的存在，我可能根本无法坚持到今天。2004年9月16日，新的资料片就要发售了，那又将是一个新的起点，让我们携手一起继续我们的《FFXI》之旅。



题目：一花一世界，一叶一菩提　出自《大方广佛华严经》佛家讲：一花一世界，一叶一菩提。一朵花就是一个世界，一滴露珠能反映出太阳的光辉，一则小故事蕴涵了大道理，一组平凡生活的特写造就了永恒、博大。以小见大，我希望每一个《FFXI》中的朋友，能够在《FFXI》之外有所得。

安静的小山 上

Silent Hill 制作背景杂谈

文：洋葱　版式设计：江西恐龙

对寂静岭这样一个有着广泛研究乐趣的游戏作品而言，探讨它在制作上的艺术背景是一件很有趣的事情。熟悉这个系列的玩家都知道，创作寂静岭的素材大量来自于欧美历史和文化，尤其是受惊悚小说和一些超现实主义文学作品的影响至深。为什么SH这个游戏会一再的出现这种墙内开花墙外香的情况，在日本本土不受欢迎，反而被大量的欧美玩家狂热追捧，这种文化上的隔阂是一个很重要的原因。即便是为历来所公认的人文价值最高的2代，在日本也不过不到十四万的销量而已。与之相反，在日本以外的很多英语国家中，Silent Hill所引起的热潮从来就没有平息过。我在这篇文章中希望能够做的，就是通过对一些游戏背景的考证给大家提供一个不同于以往的视角，为那些有兴趣的读者展现一个一直以来少有人知的Silent Hill。

Silent Hill 母亲、父亲与女儿

寂静岭的故事设定，和上个世纪的欧美恐怖小说脱不开关系。在很多具体细节的设置上，受著名的恐怖大师Stephen King的影响最为明显也最为深远。把寂静岭的故事背景在这里作一下比较的话，宁静的美国乡间小镇；一个封闭的自然和地理环境；某种超自然的神秘力量，这些都是King的小说中用来制造恐怖气氛的经典要素。从小说本身的角度来看，这些作品的一个共同之处，就是通过构筑这样一个虚幻的文化和心理空间来为读者提供这样一个环境，或是把读者置于某种因文化和道德冲突而产生的困境中，或是对某种共同的社会集体意识进行反思，这也是寂静岭在游戏之外所要带给玩家的思考之一。尤其是2代，在这一点上做得尤为出色，可谓是青出于蓝而胜于蓝。在king之前更早的十八世纪的歌德式恐怖小说中，常常可以看见这样的主题，一个天真无邪的女孩在封闭幽暗的城堡中饱受折磨与惊恐，恶魔随处可见，超自然的力量无所不在，这种时间和空间的背景设定很多时候甚至超过了故事情节本身，成为了故事的主轴，这与寂静岭在玩家中所引发的狂热很有几分相似之处。

Alessa Gillespie，一个生长在寂静岭的十四岁少女。从小在教会内接受宗教教育，深信有一天神会降临创造天堂，消除所有人类的不幸和罪恶。Alessa从很小的时候就显现了超凡的能力，她可以用意念移动物品，甚至是直接影响其他人的意志和行为。也正是因为这个原因，她被自己的同学和邻居们所排斥，在学校里没有人愿意接近她，周围的邻居也因为对她的恐惧和Alessa的母亲Dhalia的恶名而对她退避三舍。Dhalia不知道出于何种原因一直在对自己的女儿Alessa进行残酷的虐待，同时也在不断利用Alessa的能力为教会谋取物质利益。Alessa在生活中受尽虐待和孤立，唯一的安慰就是回到自己黑暗的阁楼时对着心中的神哭泣和祈祷。在七岁的那年，狂热的Dhalia将Alessa反锁在自己的小屋中纵火焚烧，因为她深信自己的女儿身上的神的胚胎将会通过这样的方式复活，而复活的神将会成为实现自己个人野心的强大工具。最终的结果，不但神没有出现，Alessa也在大火中严重受伤，如果没有体内的神的胚胎作用的话，Alessa早就死去了。但也正是因为这个胚胎的存在，Alessa求生不得求死不能，无法从痛苦中得到解脱。为了避免再一次遭受火烧的痛苦，她将自己的身体分成了两个部分，一部分藏身于寂静岭的深处躲避Dhalia的追捕，而另一部分则产生了一个新生的婴儿——后来成为了我们的主角Harry Mason的养女Cheryl。

七年之后，在Alessa的意志作用下，长大了的Cheryl回到了寂静岭。一直在暗中进行监视的Dhalia随即抓走了Cheryl，又利用Harry的无知抓住了隐藏在里世界深处的Alessa。为了把Cheryl从被献祭的命运中拯救出来，Harry最终历尽艰险找到了Dhalia。在最终战胜了Dhalia所召唤出来的神之后，Harry从精力耗尽的Alessa手里得到了一个新生儿，以作为对他失去的女儿Cheryl的补偿。这个新生的婴儿就是我们3代的女主角，Heather。

任何一个熟悉Stephen King作品的读者，都不难在寂静岭的人物关系中看到Stephen King的成名小说《Carrie》的影子。尤其是作为核心人物的Dhlia Gillespie和Alessa Gillespie，可以说完全是小说当中主角Carrie White和自己母亲Magarette White关系的翻版。小说当中的Carrie从小就具有超能力，因此一直被同学捉弄和耻笑，养成了自卑和内向的性格。宗教偏执狂的母亲除了对Carrie和邻居进行宗教洗脑和宣传之外，对自己女儿的境遇毫不关心，以至于Carrie无法得到任何理解和帮助。在Carrie的同名电影中一个让我印象极为深刻的情节是，在母亲的洗脑下从小缺乏任何生理知识的Carrie在第一次来月经时惊慌失措，以为自己快要死了而向周围的同学求助，但得到的却只有更加变本加厉的嘲弄。孤独而绝望的Carrie一再的试图被周围的人群所接受，但却是一而再再而三的被无情的排斥。在故事的最后，再也无法忍受下去的Carrie用自己的超能力引发大火烧死了曾经嘲弄过自己的同学，把Carrie视为恶魔企图杀死她的母亲也成为了陪葬品。

在游戏中，这些小说中的细节都得到了忠实的再现。同样偏远的美国小镇，同样的拥有超能力的女主角，同样的患有宗教狂热症的母亲。和King小说中的Carrie一样，自卑而孤僻的Alessa在学校里也饱受着同学的侮辱和排斥。当我在里世界的学校看到Alessa和其他同学隔得远远的课桌时，当我在Alessa的课桌上看到被她的同学们所留下的辱骂时，我下意识里第一个想到的就是那个在电影中因为月经出血赤裸着身体向周围的同学求助但却被无情嘲弄的Carrie。在游戏的过程中我们可以看到，尽管遭受了种种虐待，Alessa还是爱着自己的母亲，而已经被自己的野心蒙蔽住良知的Dhalia一心想要做的只是如何利用Alessa达成自己的目的而已。和小说的情节做一下对比，这里的人物背景和来源就很明了了。在原来的小说和电影剧本中，Carrie用大火结束了一切，而在寂静岭的故事中，所有的一切正是由与Alessa有关的一场大火开始。在Alessa正面描写的问题上制作人可谓是惜墨如金，从头到尾只露过几个照面，很多地方甚至是连最基本的台词都没有。看似不经意的寥寥几下，却每每能收到神来之笔的效果。在对原著小说继承和发扬的基础上，我个人认为游戏中对Alessa这个人物的处理是非常成功的，在此强烈推荐大家去重

温一遍最后的 Nowhere 几个 Alessa 出现时的镜头。

对于另一对游戏主角 Harry Mason 和Cheryl Mason父女，我个人认为在King的小说也是有相对应的人物作原型的，那就是Stephen King 的另一部小说《Firestarter》中的 Andrew McCee 和 Charlie McCee，这一对让人触动不已的落难父女。在小说的情节中，为了躲避中央情报局对具有超能力可以用人体引火的自己的女儿 Charlie 的追捕，Andrew McCee 带着女儿东跑西藏，游遍了大半个美国。为了保护自己的女儿不受伤害，Andrew 不惜和强大的政府部门对抗，以至于多次陷自己于无法自拔的险境之中。即便是在最后逃亡失败 Charlie 几将要沦为实验室中的小白鼠之后，Andrew还是凭借着自己非凡的勇气和智慧拯救了自己的女儿，尽管最后他也因此而牺牲了自己的生命。这里的人物关系故事情节和1、3代的寂静岭当中Harry 和 Cheryl 的经历简直是如出一辙。如果再要把其他可能的细节作一下比较的话，我们会发现在原著小说中Andrew的妻子因为女儿 Charlie的原因而不幸被杀害，而在寂静岭的背景设定中主角Harry Mason的妻子在收养了Cheryl不久之后就因病去世了。到了3代时玩家也会发现，和小说中主人公的结局一样，我们的英雄父亲Harry不幸成为了一个阴谋的牺牲品。这里的种种相似之处，与其说是意外的巧合，不如说成是向游戏剧本来源的文学作品致敬还比较合理。

Silent Hill 2 James 与 Mary——绝症病人与亲情的纠葛

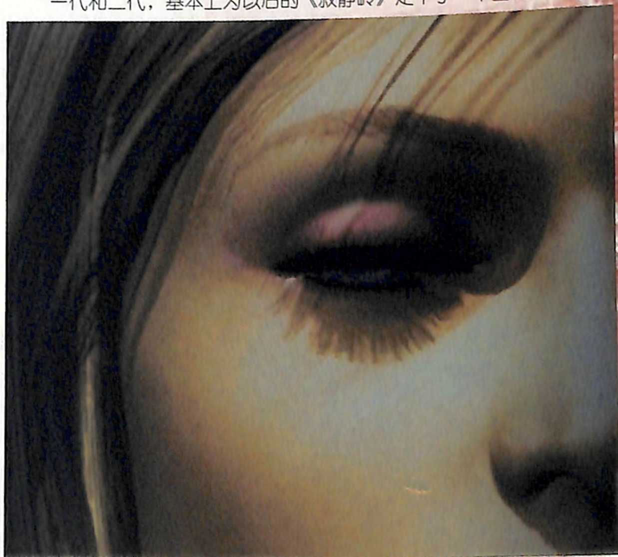
经过了漫长而又痛苦的三年之后，主人公James Sunderland最终放弃了自己病入膏肓的妻子Mary。为了避免受到更多良心上的谴责，James把自己离开Mary的日子看成是Mary 正式死亡的日子，并且从此强制从脑海中消除了关于Mary的一切记忆。在病床上的 Mary 日复一日的等待着 James，但他却再也没有出现过。三年之后生命之光即将消逝的Mary 留给了 James最后的一封信，把沉浸在幻觉和流言当中的 James 拉回到了现实当中。

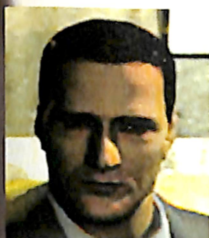
在游戏中，我们看到了一个因为病魔缠身而性情失常容貌枯槁的Mary。在游戏的结尾处当一开始强迫性失忆的James最终接受了残酷的事实真相之后，我们可以清楚的看到James记忆中患上不治之症的Mary 的歇斯底里和他在作出这个决定时自己内心深处的激烈矛盾。也许对于 James 来说，他宁可看到Mary 在自己眼前死去，也不愿意再看到 Mary 在病痛中再受到任何的折磨；又或许对于 James 来说，Mary无法治愈的病痛已经对自己造成了难以承受的伤害，她的死亡对于她和自己来说都是一种精神上的解脱。事实的真相是什么，不同的人会有不同的答案。而《寂静岭2》最大的意义，在于它在这里向每一个玩家都提出了这样一个问题——如果你是 James，你会作出什么样的选择？

稳固的配偶和家庭伦理关系，一直以来都是文明社会中最为重要的价值观念。实际上在整个寂静岭 2 的游戏过程中，我们从剧情中所感受到的最大的恐惧并不是来自于游戏本身任何一个场景，而是这种对于这种对家庭关系的怀疑和不安全感。与其说这是来自于内心深处的恐惧，不如说是来自于社会和文化层面的恐惧。在现实生活中对这样的誓词我们并不会感到陌生，那就是“忠实于你的妻子（丈夫），无论是贫穷还是富裕，是健康还是死亡。”我们选择把自己对家庭的安全感建立在彼此的道德承诺上，但我们的道德承诺能在多大程度上承受住社会现实的挑战？这是一个绝大多数人不愿去正面面对的问题，也是《寂静岭2》所摆在我们面前试图要我们去思考的问题。

我个人认为，《寂静岭2》的制作灵感应该是来自于Stephen King的小说《Pet Cemetary》，一个最为明显的联系就是 James 和 Mary 的感情纠葛和小说中的女主角Rachel 和自己患病的姐姐 ZELDA 之间的经历有着诸多相似之处。在小说的情节中，Rachel 的姐姐在很小的时候便患了绝症，一拖就是好几年的时间，而她自己也因为病情而从生理上和心理上都变成了一个让人厌恶的怪物。在被医生诊断为治疗无效之后，ZELDA的家人所唯一能做的就是在她这段最后的生命期间照顾好她的生活。由于自己的病情，ZELDA 只能一直躺在床上无法动弹，所有的起居都要由自己的家人和Rachel来进行照顾。死亡的阴影和无法正常生活的现状开始让她的心理畸形，而家人有意无意间流露出的嫌恶更进一步促进了她的心理变化。Zelda开始故意捉弄照顾她的家人，在换尿布的时候尿床，捉弄喂自己吃药的妹妹，Rachel 和她的关系也在恶性循环当中变得越来越恶劣。在经历过许多不愉快的事件之后Rachel的心态之后终于发生了微妙的变化，她开始希望 ZELDA 能早日死去，因为只有死亡才能让她自己和家人得到解脱。随着 Zelda 在一起意外事件中死亡之后，幼小的Rachel 开始被这种内心深处的负罪感所折磨，以至于在成家结婚之后都无法从 Zelda 的影子中摆脱。小说借 Rachel 的丈夫 Louise 之口对这种心态作了最生动的描述：“活着的人会觉得像是他们谋杀了病人，因此他们往往自杀以求得解脱。”事实上，这也是在 SH2 的 IN WATER 结局中在 James 身上所发生的事情。也许是为了对原著小说表示敬意，小说中的男女主角 Louise 和 Rachel 的名字也同时出现在了实际的游戏过程里。Rachel在游戏的设定中是在 Mary 来到寂静岭之前在 St. Jorome 医院照顾她和 Laura 的护士，而Louise 的名字则出现在了BrookHeaven 医院一个不是很引人注目的三重钥匙的迷题里。

一代和二代，基本上为以后的《寂静岭》定下了一个基调。











安静的小山

很久之前在BBS上和一位朋友就《寂静岭》交流看法，他曾经对我这样说过。“虽然我也喜欢这个游戏，不过我不会把游戏里的一草一木都去帖上邪教崇拜的标签。”。很少有玩家真正有这个时间和精力去对游戏里的一草一木进行考证，因此这样的看法也确实带有一定的普遍性。不过我个人对此是持保留态度的。在我看来，SH是一个下了工夫去做的游戏，无论是何种类型的玩家都能从中发掘自己想要的乐趣。对于游戏中的许多物品和场景，制作人都留出了足够的空间，留给玩家自由发挥，去思考，去总结，去推理。要去考证它的一草一木，也未必就是什么绝对不可能的事情。就我个人的一点体会来看，在对SH的研究中常常会有这样的惊喜，苦思冥想了半天之后，“哦原来事情是这个样子！”，山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村。只要你真的用心去思考了，你会发现答案就在某个地方等着你。这也是长期以来SH为什么会有这么一堆孜孜不倦的Diehard fans成天自己给自己过不去的原因。通过对这些游戏背景的考证，玩家也能对《寂静岭》的文化背景有一个更为深入的认识，以更全面更立体的体验SH给我们带来的乐趣。我在下面要做的，就是和大家分享一些考证的结果而已。为了让一些没有玩过《寂静岭》的读者也能有一个直观的感受，我会尽量使用图片和文字结合的方式来进行说明。我在下面所使用的图片也都来自于游戏内部，大家如果有兴趣的话都可以在实际的游戏过程中自己找到对应的物品和场景。

让我们开始在Silent Hill的旅程吧。

Old Silent Hill · 寂静岭老城区

游戏一开始，主人公Harry Mason在醒来之后发现自己在一家咖啡屋中，在和邻近小镇赶来的女警Cybil对话过后，Harry踏上了寻找自己的女儿Cheryl的道路。在对面咖啡屋的桌子上，Harry发现了一张寂静岭老城区的地图。

通过这张地图，我们可以对老城区Silent Hill的建筑构造有一个清楚的认识。在这张地图上玩家可以清晰的看到，老城区的寂静岭由八条街道组成，在这八条街道上分别分布着加油站，教堂，咖啡屋，快餐店，通往新城区的吊桥控制室，还要玩家后面要去的重要剧情点Midwitch Elementary学校。咖啡店是Harry醒来的地方，而在Bloch大街的Balken教堂Harry还要和一切的幕后黑手Dhalia Gillespie打一次交道。那么在这平静的小镇背后，我们能发现什么呢？

SILENT HILL
0 25 50 75 100 M
A B C D E F G
FINNEY st.
BACHMAN rd.
LEVIN st.
MIDWICH st.
MATHESON st.
ELLROY st.
OLD SILENT HILL
BLOCH st.
BUS STATION
Balkan Church
Midwitch Elementary School

Cafe 5to2

咖啡店是故事开始的地方。在这里有几个很有趣的小细节，我想大家应该都是有兴趣知道的。



Notepad 记事本



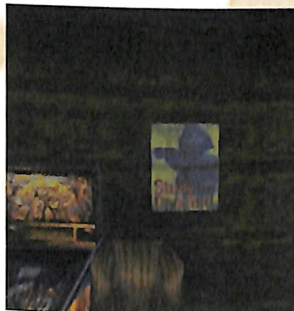
记事本，实际上也是游戏的记录点，这个道具贯穿了玩家在寂静岭的整个历险过程。在每个重要的剧情转折点，都会出现它的身影。Harry在第一次使用记事本的时候会出现这样的对白"也许在将来的某个时候有人会遇见我现在所经历的这一切，希望我记下的这些东西会对他有所帮助。"他的预言在3代中不幸变成了现实，在他被害之后，正是借助当年他在寂静岭所留下的这些日记的帮助，他的女儿Heather才逐步的了解了事情的真相，了解了Harry对自己的父女之爱。当SH的老玩家们在黑暗的里世界游乐场看到Heather重温Harry留下的日记时，我想很少有人会不被此打动的。

在Stephen King的著名小说《Mist》中，一场神秘的大雾在暴风雨过后笼罩了湖边的小镇Bridgton。一些被困的生还者试图离开小镇，但他们很快就发现大雾象是有自己的意志和生命一样，一个接着一个的吞噬掉了所有的居民，并开始不断的蔓延追捕剩下的人。主人公在历尽艰险最终逃脱之后决定把自己的经历写在日记里，以便为后人留下一些有用的资料。实际上如果玩家看一看根据小说而改编的同名电影的话会发现，电影中的日记和游戏中的记事本实际上是一个模子里刻出来的。事实上，寂静岭世界的标志之一——终年不散的大雾，正是从King的这部小说中得到了灵感。当初只是因为PS机能不足的灵机一现，现在却成了整个系列里最为耀眼的神来之笔。

Portish Head

Portish Head是成立于1991年的一只英国乐队，其曲风被称之为Trip-hop，在Trip Hop的圈子内是一只很有影响力的乐队。海报上的女性应该是乐队的灵魂人物女主唱Beth Gibbons，而这副海报出现在这里的原因是很简单也是很明显的，那就是某个制作人是Portish Head乐队的fan.除此之外我想不出什么别的解释。另外不仅仅是在Cafe 5to2，Portish Head的海报在老城区的很多地方都可以看得到。





Study，Damn it!

我看到这副招贴画时的第一反映，就是KONAMI在拿玩家恶作剧。"还给我打什么游戏，全都给我读书去！"后来仔细想了想这样的解释不大站得住脚，因为SH的玩家并不仅仅只有在校学生而已，相反的成年玩家倒是占了很大的一个比例。直到后来在看过一个关于Stephen king的个人访谈之后，这个问题才有了真正的答案。事实上，这是当King还是缅因大学的学生兼专栏记者的时候在一次期末考试的前期在校刊上为自己的同学所做的宣传海报。图片上这个拿着枪的留着长发的家伙，就是当年风华正茂的Stephen King自己。连这样的野史边角料都能挖得出来，不得不佩服制作人的细心和匠心。从另一个角度上来看，这也反映了Stephen King本人和他的作品对于《寂静岭》系列的深远影响。

Bill Skins Fifth



出了咖啡屋的大门，在左手两步远的地方就可以看到这个黄色的邮箱。我们可以很清晰的看到上面的字样"Bill Skins fifth"。在这里，任何一个熟悉小说或者是同名电影《沉默的羔羊》的玩家，都不难在两者之间找到联系。水牛比尔（Buffalo Bill）是Thomas Harris小说中的疯狂杀手，他杀死受害者之后剥下受害者的皮肤，以此来做成衣服，直到最后恶贯满盈死在了由Jodie Forster扮演的FBI女探员克拉丽斯的枪下。不过现在看起来，水牛Bill不但没有被杀死，而且还流串到了风景小镇寂静岭，继续顶风作案。而除了在Bachman大街上的咖啡屋之外，在老城区的其他几个街道上也都能看见相同的邮箱，我一共发现了五个，也许一个死者对应一个邮箱，也许水牛BILL在杀死一个死者之后就在一个邮箱上作一次记号留念，谁知道呢。



Bachman Street



Bachman 大街，这是 Cafe 5to2 所在的街道。

Richard Bachman，是 Stephen King 在 1970 年发表两部他的小说《Rage》和《The Long Walk》的时候所使用的笔名。在那个时候，King已经由Carrie和Salem's Lost两部小说而取得了巨大的成功，所以他决定把这两部早期不同风格的书稿使用一个不同的笔名发表。尽管书的销售并不是很理想，不过King还是决定继续使用这个笔名，不断的发表新的作品。在 1980 年，King 使用 Bachman 的笔名发表了《Roadwork》和《The Running Man》。在 1984 年又发表了另一部作品《Thinner》。结果就在这个时候，Bachman的秘密被暴光，读者都知道了Bachman其实就是著名的恐怖小说之王 Stephen King。刚上市的《Thinner》马上被抢购一空，就连以前积压的四部作品也开始成为书架上的抢手货。最后，Stephen King本人终于向读者承认了这个他隐瞒了十五年之久的秘密。

Blue Belle

在 Bachman 大街中部的墙上，玩家可以看见很多写着 Bule Belle 的牌子。

《Blue Belle》，是小说家Andrew Vachss 在1988年发表的一部惊悚小说。小说的情节和Jodie Forster的成名电影〈出租汽车司机〉有着诸多相似之处，一部神秘的货车不断的在城市中杀害妓女，凶手对 Jodie Forster一样的雏妓下手尤其凶狠。最终城里的皮条客和老鸨悬赏请来了杀手 Burke，以除掉这个妨害城市红灯产业发展的神秘人物。到了最后，Burke 和自己要保护的一个少女 Belle 产生了微妙的感情，这也是《Blue Belle》书名的由来。这本书有着诸多过激的性和暴力场面描写，所以我不打算向一般的读者推荐。





Queen Burger

事实上，这是一个不大引人注意的《寂静岭》的招牌场景。在整个寂静岭，无论是在新城区还是老城区，到处都可以看得见汉堡包的快餐广告。在 2 代中这个场景被继承，在3代中又被继续保留了下来，成为了《寂静岭》的一大招牌。（忘记了的玩家请回顾一下2代的大街和3代的片头）它们出现的次数是如此的频繁，以至于我不得不产生了这样的疑问“是不是某个制作人特别喜欢吃汉堡？”让我们发挥一下想象力——也许 Team Silent 的制作人员在废寝忘食赶工的时候经常靠 Queen Burger 的汉堡包填饱肚子；也许某个技术人员特别喜欢 Queen Burger 把自己的喜好加到了游戏里；又或许是 KONAMI 在制作经费上抠门，结果是制作人员在工作时只能靠便当和快餐维持生计，最后 Queen Burger 的招牌就出现在了游戏里作为无声的抗议。真相是什么，制作人不开口，恐怕永远都不会有人知道了。



Finney Street



Jack Finney，是著名的恐怖小说和科幻小说作家。他的一生作品无数，其中著名的有描写外星人入侵的《The Body Snatchers》和喜剧题材的《Good Neighbor Sam》，在这许多作品当中又以他的科幻题材作品《Time and Again》最为广为人知。在这部小说里，Finney对时间旅行的可能性进行了深入的探讨，电影历史上著名的《回到未来》三部曲也在很大程度上受到了Finney的影响。他的很多作品多次被搬上银幕，极受观众欢迎，其中《The Body Snatchers》就被翻拍了两次。Jack Finney于1995年11月16号逝世，享年84岁。看起来为了对这位著名的作家表示敬意，Team Silent使用了他的名字来命名寂静岭这条和Bachman St接壤的街道。

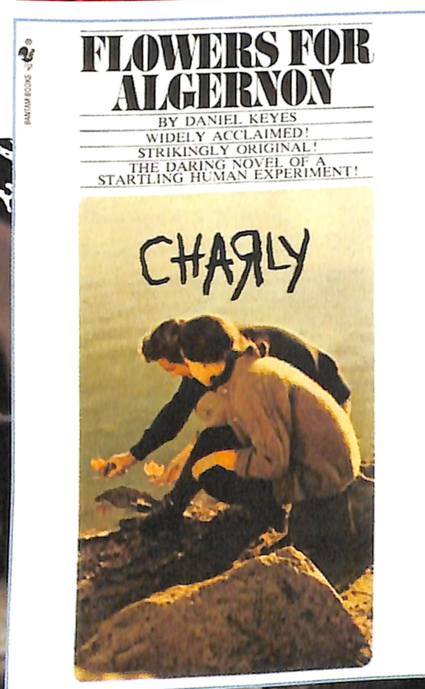
THE CLASSIC ILLUSTRATED NOVEL

Time and Again



"Go back to a

Algernon



这是在FINNEY大街中部的一个有楼梯的公寓上，上面写着Algernon几个大字。

Algernon这个名字，来源于著名的小说家Daniel Keyes于1959年发表的一部中篇小说《Flowers for Algernon》，Algernon是在小说中担任主角之一的一个小白鼠的名字。在获得公众的肯定之后，Daniel Keyes在1966年把原来的中篇小说改编为长篇小说，Algernon的名字开始变得家喻户晓。

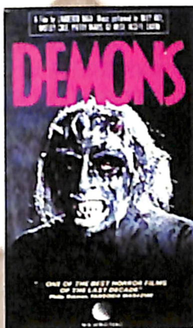


这是一部非常感人的小说。主人公是一个智商只有68的低能儿Charle，整个故事进行的过程也就是Charle以第一人称书写的日记。为了进行一项以提高人类智能为课题的科学实验，Charle成为了科学家的实验对象。研究人员同时在Charle和一只被取名为Algernon的小白鼠身上展开了实验，实验的观察手段之一，就是Charle每天的日记。Charle的日记一开始乱七八糟毫无章法，但随着实验的进行开是变得越来越有条理。小说最引人入胜的地方，在于它向读者展现了一个弱智的人人格成长的过程，以及一个心灵是怎样在混沌的黑暗中一步一步走向觉醒的。

不幸的是，实验的效果是暂时的。比Charle更早进行实验的小白鼠Algernon死去了。不久之后智力已经比常人还要高的查理，开始发觉他的状态正在一日一日地衰退。Charle的日记开始一天天的退化，但他仍然以无比的勇气和毅力来和这一切做了最后的斗争。但是最终，无情的命运终于使他失去了自己曾经拥有的一切，回到了以前懵懂混沌的状态。他最后唯一懂得做的，就是来到了Algernon的墓前，献上了最后的一朵鲜花。

Metropol





在FINNEY大街和BACKMAN大街的交界口上，玩家会在对面的墙上会发现一个上面写着METROPOL的电影放映场入口一样的地方，旁边还有几张面目狰狞的电影海报。

事实上，Metropol是在一部1985年所拍摄的意大利恐怖电影《Demons》中所出现的电影剧院的名字。在电影的情节中，一群观众在进入电影院观看完一部恐怖电影之后开始被奇怪的东西附身，开始了疯狂的杀戮。在戴上一个突然出现的奇怪面具之后，观众开始一个个变成恶魔互相攻击对方。最后所有的人几乎全部死亡，只有一对恋人成功的逃离了这里。在Cult film这个团体里，Demons是一个相当有影响力的名字。看起来，某个制作人也应该是Cult film的铁杆fans才对。

Pet Semetary

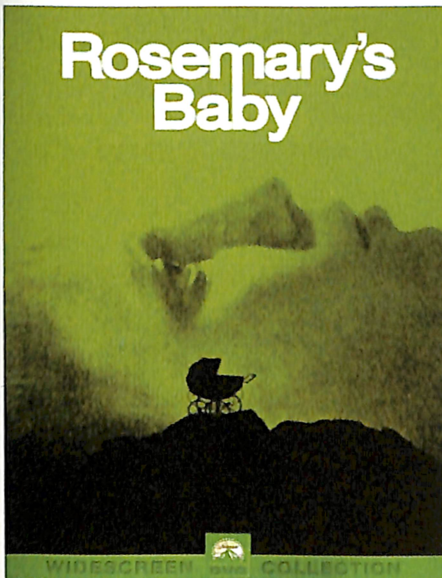


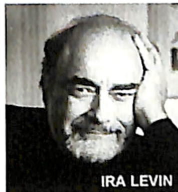
在Finney大街的中部，也就是游戏一开始Cheryl所消失的地方的对面，玩家可以在墙上发现这样的招贴画。

招贴画上的字迹有些模糊，不过我们依然可以看到Stpehen King的名字和Pet Semetary的字样。

Pet Semetary这部小说我已经在前面介绍过，这里就不再多费口舌了。这在很大程度上也印证了我关于2代制作灵感来源的猜想。

Levin Street





Ira Levin，是非常著名的小说家和剧作家。他的作品众多，不过最有可能为玩家所熟悉的恐怕就是1968年由那部小说改编而来的经常可以在全球最恐怖电影的评选中看见的《Rosemary's Baby》了。在小说和电影的情节中，一个母亲在梦中被恶魔侵犯，结果怀上了恶魔的孩子。最让人不安的是，自己周围的人包括自己的丈夫都是同谋者。Levin在1997年又推出了小说的续集，《Son of Rosemary》，尽管反响不如最初的前作，不过在fans当中还是建立了良好的口碑。除了《Rosemary's Baby》之外，他的其他小说象是《A Kiss before Dying》，《This Perfect Day》，《The Stepford Wives》，《The Boys from Brazil》都是在读者中享有盛誉的作品。



Matheson Street



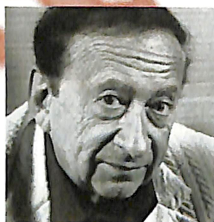
Richard Matheson，是很多普通美国人所熟悉的一个名字。从60年代到现在为止，这名多产的恐怖和科幻小说作家一共发表了20部小说和100部短篇，其中19部被搬上银幕，40部被搬上电视，其中14部还成为了经典的电视系列剧。这样老资格的作家，当然有这个权利在寂静岭的世界中占有一席之地。事实上，因为Richard Matheson还有一个和他同名的作家儿子，所以我并不是很能确定Matheson大街到底是指的这两个人当中的哪一个。大家喜欢哪个就用哪个吧。



Bloch Street

Robert Bloch，是另一位对科幻小说的发展作出重要贡献的多产作家。3部系列长篇，20部小说，上百部的电影剧本，这些都确立了他在业界不可动摇的位置。Robert Bloch在写作风格上受另一位著名的小说家被誉为恐怖小说鼻祖的Howard Phillips Lovecraft的影响极深，在他还是一个16岁的少年时就曾经以一个fan的身份给当时已经是大师的lovecrafet写信，后来两人成为了好朋友。在这里我想顺便提一下大师级人物的Howard Phillips Lovecraft，他对后世作家的影响极其深远。事实上，在当代每一个恐怖小说作家的身上，几乎都能看到Lovercraft的影子。今天已经是恐怖小说之王的Stephen King曾经这样评价过H.P.Lovecraft“他是20世纪古典恐怖小说最伟大的作家”。King曾经坦言，自己早期的成名作《Salem's lost》，就是从Lovecraft的小





说《Rats in the wall》当中得到了灵感。事实上，对于没有能够在寂静岭发现任何关于H.P.LoveCraft的场景这一情况，我个人是觉得有点不合情理的。

回到Robert Bloch身上来。Robert Bloch最为著名的作品，是1959年的系列小说《Psycho》，中译名精神病患者，后来又因为被大导演Alfred Hitchcook慧眼识珠于次年搬上银幕而声名大燥。这部电影也成为了《寂静岭》一个重要的制作背景来源，在后面的文字中我还会进一步对此说明。

Robert Bloch于1994年去世，享年77岁。



Red Drums

当玩家来到BLOCH大街的中部时，在BALKAN教堂和GAS STATION之间的一面墙上，我们可以看到墙上用红色字体写着REDDRUM几个字。

《Shinning》的名字大家应该不会感到陌生，这是Stephen King最为著名的一部小说。正是借助这部小说以及由大导演Stanley Kubrick所拍摄的同名电影的成功，Stephen King才成为了一名世界范围内的知名作家。游戏中的这个场景来自于Shinning中的一个著名场景，在电影中当主角Jack的儿子在自己卧室听见父母吵架时所发生的一幕。这里有一幅电影截图，大家可以自己作一下对比。King的影子，在寂静岭的世界中无所不在。





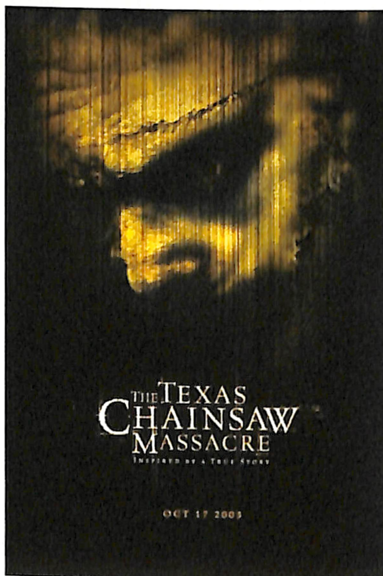
Texas Chainsaw Massacre



从BRADBURY大街来到BLOCH大街之后，玩家在地图的左面没有路了的地方会发现一家五金店，上面的广告是CUT RITE CHAINSAW。

在《Texas Chainsaw Massacre》这部电影史上著名的低成本但却是出奇的成功的恐怖电影中，凶手正是拿着一把同样的电锯对主角们展开了屠杀。在它的续集电影《Texas Chainsaw Massacre 2》当中，Cut Rite Chainsaw是电影里那个位于美国德克撒斯洲奥斯汀市的五金店的名字。





Midwich Street Midwich Elementary School



《The Midwich Cuckoos》，是1957年由英国小说家John Wyndham发表的一部科幻题材的小说。在小说的情节中，一个叫Midwich的英国村庄的全体女性因为受外星人的劫持而集体离奇受孕，最后产下了一批在思想和能力上都有异于一般人类的神童。他们可以获知周围普通人的思想，具有超常的能力，并在长大之后开始逐渐成为了对人类社会的威胁。小说深受读者欢迎，并在1960年被Holywood搬上银幕，取名为《Village of the damned》在1995年又再次被重拍。一般爱看DVD的玩家应该比较熟悉后面的这个版本。

《The Midwich Cuckoos》的故事背景，极大的影响了Silent Hill的情节设定。制作人员使用了小说中的村庄的名字Midwich来命名故事核心人物Alessa Gillespie所在的学校这个重要的剧情点，其意义是不言自明的。在小说的情节中，Midwich村庄的女性因为被外星人播种而集体受孕，生下了一群超常能力的儿童，这些人在长大之后被周围的人所害怕和疏远；而在实际的游戏设定中我们可以看到，Alessa Gillespie因为身上怀着神的胚胎而具有了超常能力，她因此而被邻居和同学所排斥和捉弄。



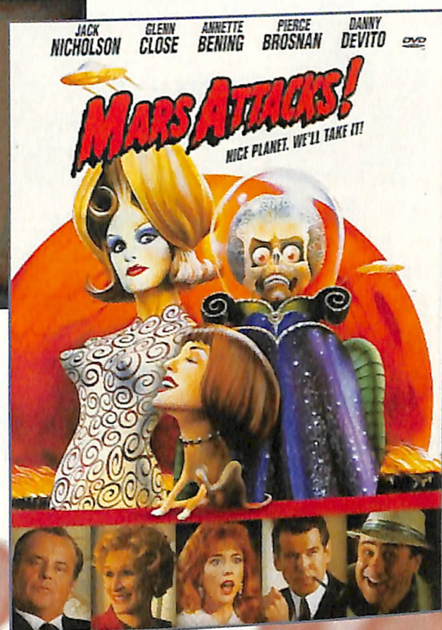
A Friend In Need

在Midwich Elementary School，到处都可以看到这张奇怪的招贴画。它有什么特别的含义吗？

因为里世界实际上就是Alessa和Cheryl意识的世界，所以长期以来我一直都抱有这种看法，那就是这幅画实际上是Harry的女儿Cheryl或者是Alessa在向他求助。如果说“A Firend in need”中的“Friend”有所指的话，这个人只能是我们的英雄父亲Harry Mason了。为此我特地截了一张Harry站在一边的对比图，大家看一看画上的人是不是和Harry长得一模一样？

A Martian Has Arrived





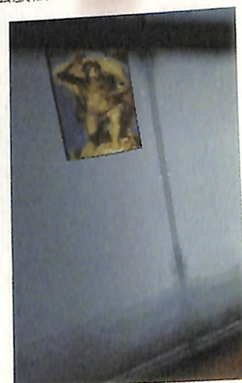
火星人进攻地球，这部电影很多人都看过吧。

Michelangelo

Midwich Elementary 学校的音乐室是个很有艺术氛围的地方。玩家可以在这里好好的让古典艺术熏陶熏陶。

这幅画来自于米开朗基罗画在西思廷大教堂上的著名壁画《最后的审判》，大家在游戏之余不妨放松放松。





<下期待续>

小编与上帝

经过小编们不懈的努力，《游戏·人》终于又完成了一次进化！和过去的《游戏·人》比起来，新的《游戏·人》增加了16页，用纸改为铜版纸，并附赠双CD，此外依然有赠品。在此还请各位多多支持《游戏·人》！

《游戏·人》通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社《游戏·人》收 邮编：730000 Email：gamer@ucg.com.cn

天下布菜：我是一位你们的忠实读者，《游戏·人》每辑都会有一个游戏的变态玩法，像“FF7最速通关”、“FF8不用GF通关”等等。作者对游戏的熟悉程度以及反复尝试的耐心令人佩服不已，不过这样的文章动辄六七页，内容又专又深，没玩过这个游戏的人可真是如看天书了。我稍微研究（笑）了一下这几篇文章，发现所选的文章多为在国内人气颇高的游戏，想必编辑们也是想大面积撒网吧？加入这方面内容我不反对，不过我希望游戏的变态玩法能够花样更多一点，不光是这种BT条件下通关的变态玩法，也有一些比较有乐趣、容易实现的玩法。不要求字数很多，只要够BT就行了。像用钓鱼杆打格斗游戏、用脚搓招之类的，光看就觉得很有乐趣了！

✉ 该说的你都已经说了，那就欢迎各路BT高手前来赐教了！不需要你有很高的游戏水平，只要够BT，就有可能被UCG采用哦！

上海 张润飞：刚看了《游戏机实用技术》的11月AB合刊，也看到了《游戏·人》第九辑的广告，上面说这一辑会增加16页，用纸改为铜版纸，并附赠双CD。很好很好！我很期待，特发此Email前来表彰。CD变成了两张，但不知内容会有什么变化呢？如果还是按以前那样做的话，我很怀疑变成双CD的必要。希望不是杞人忧天。

✉ 现在我们的CD计划全部由小编猫太去负责，他的总体思路还是以“杂”为主。变成双CD后不光是收录的歌变多了，还要带来更多的变化。下一辑大家应该就能看到新变化了！

河北 刘权：《游戏·人》是本不错的杂志，内容上佳，但里面也有一些小错。本人不能容忍的是前几辑《游戏·人》里总把“草薙”写成“草雉”。各位没玩过《KOF》，至少也应该知道它的主人公是谁吧？其实不光是《游戏·人》，国内好多杂志都把这个字写错，实在让人觉得不可理解。在此我要指出两点：

一：日本没有“草雉”这个姓。

二：你们错矣！

✉ 你的意见很对。其实众小编都是十数年玩龄的恐龙化石级玩家，怎么会犯这种低级错误呢？这是因为这个字是日本汉字，虽然汉语里面也有这个字，但是这已属于生僻字。一般的电脑字库里没有这个字，无法显示，故采用“雉”字作为代替。如果直接写成日文汉字的话，印刷后会变成乱码。我们正在努力解决这一问题，请放心。

题外话：日文汉字倒是比较接近于繁体字，但也有相当一部分是繁体字中也没有的。其实不要说日文汉字，就连古代汉语中都有很多字已经失传了……



▲北极星朋友投来的稿件绝对是《游戏·人》史上最强的读者投稿之一。彩喷、装订外加配图，还有封面封底，里面还附有CD一张，文字图片收录其中，省去了编辑打字的烦恼。难怪泰坦在本辑“游人小说”的前言里大赞。

南京 胡集德：我自《游戏·人》第二辑开始，便已开始全系列收藏，现在我家中专门有一个柜子是用来放《游戏·人》和UCG推出的其他周边的。放眼七本《游戏·人》，发现里面所刊载的文章多为怀旧回顾之作，而极少有展望和预言式的内容。当然我并不是说怀旧回顾就不好，只是觉得如果都是这种内容的话杂志内容会单调很多。我觉得未来更吸引人，过去的事情再怎么样翻炒也已经发生了，往前看是很有必要的。另外问一下还有没有第一辑卖，我就缺这一辑了。

✉ 从内容的丰富性来考虑，确实如此，那就欢迎各位YY达人前来投稿了。个人感觉，回顾过去的预言实在是一件很有意思的事情。至于《游戏·人》第一辑，很遗憾，现在已经买不到了。下面有封军人朋友的来信，也是与邮购有关的，大家可以看一下。《游戏·人》出刊周期较长，如果想了解最新的邮购信息，请参看每期《游戏机实用技术》里的“读编往来”栏目。

广州 邓倍：高考前，在我的撺掇之下，我的女友终于抱考了某知名外语学院的日文系。现在她已经顺利就读了！虽然我们俩的学校不在一个城市，但我们的心彼此相连。一想到日后她艺成归来，我玩日式RPG不会再有语言困难，我心中那个美啊……呵呵。

✉ 汗……你可真是“老谋深算”啊！不过建议你也要把英文学好，因为从现在的形势来看，美版游戏地位越来越高，学好英语日后必有大用。退万步说，就算日后还是东风压倒西风，学好一门外语终究不是什么坏事啊？呵呵。

诸位编辑们：

见信好！

我是一名军人，即将奔赴边疆。那边条件很艰苦，不过我自信我能承受，但精神上的空虚比较无奈，因为我这人没什么别的嗜好，只有A（动画）C（漫画）G（游戏）。听说那里什么都好，可就是买不到任何杂志，也没有电，我的那些“收藏”全部作废了，看来只能多带上几本《游戏·人》打发空闲时间了。我很喜欢《游戏·人》，内容翔实，图片虽不多但都很耐看，价钱也比较合理。昨天我已托人去帮我订阅明年的《游戏·人》了，只希望能够订到。好了，就写到这儿，祝贵刊再接再厉，销量屡创新高！

✉ 刚刚过完国庆节，忽然看见这样一封来信，确实挺感动的，先向你致敬！在此不建议你去订阅，订阅不如邮购。虽然邮购会慢一点，不过《游戏·人》的时效性不强，好文章过几年后再看也是经典，所以应该不会有什么问题的。在此就把邮购的方法再介绍一下吧！

目前杂志社只有以下几辑《游戏·人》可供邮购：《游戏·人》第三辑、第四辑、第七辑、第八辑，定价12元。邮购地址是**兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000**。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

现实世界中的魔神Z

喜欢《机战》的朋友想必也不会讨厌魔神Z，不过你能想象现实世界中的魔神Z是什么样子吗？亲眼看到魔神Z使用铁甲飞拳又会是什么感觉呢？日本富士电视台今年9月30日晚上10点播出的节目便是答案。

日本人喜欢搞怪，他们的综艺节目更是如此，港台地区的综艺节目如今大行其道，究其根源都是模仿日本人。日本富士电视台今年9月30日晚上10点播出的节目，是找位于东京都大田区和东大阪两个地方的两家精密机械工厂做一些奇怪的物品来比赛，节目最后的压轴戏，就是请两个小组分别制作魔神Z的铁甲飞拳。不光是要做得像，还要真正能够发射出去并命中目标。评价方式是看发射后能否命中100公尺外的油筒堆。

东京都大田区版魔神Z铁甲飞拳
位置：右手
材质：铝
重量：70kg
推进方式：火药
试射结果：坠地后反弹击中

东大阪版魔神Z铁甲飞拳
位置：左手
材质：强化玻璃纤维
重量：12公斤
推进方式：火箭喷射引擎
试射结果：发射失败



▲两家工厂紧急成立生产小组研究铁甲飞拳。


▲东京都大田区版魔神Z铁甲飞拳。


▲东大阪版魔神Z铁甲飞拳。


▲主持人请出一位头戴甲儿头盔的神秘嘉宾。



▲神秘嘉宾原来是水木一郎！



▲水木一郎现场演唱了《魔神Z》的主题曲。


▲ロケットパンチ，发射！


▲东京都大田区版魔神Z铁甲飞拳反弹后命中目标！

游戏人档案：GREG HORN

之前介绍的游戏人绝大部分都是亚洲人，今天为大家介绍一位在北美相当红的游戏人——GREG HORN。说起来这位画家的名气可比之前介绍的那几位大多了，他曾经为近20家杂志担当封面画师，所涉及的题材不但包括动漫和游戏，还有体育、奇幻……实在令人惊讶。他也为《OXm》（官方Xbox杂志）、《PSM》（PLAYSTATION专门志）绘制插画，所以也算得上是一位游戏人。GREG HORN的画风具有典型的欧美风格，笔下的女性十分性感。今年内他将在北美地区推出一本画集《THE ART OF GREG HORN》，有条件的朋友可以考虑一下。


▲GREG HORN绘制的梦六队官方海报，画虽好，可人就……


◀劳拉在休假的时候也不忘探宝啊！


◀《EVERQUEST Ⅱ》中Vox大战Lucan的一幕。


▶这张《光环》的插画使得士官长更加人性化。


▶这张《X战警》的图几乎让人以为是电影剧照了……


▼GREG HORN版《指环王》别有一番风味。

文 猫太

游乐园 《游戏·人》第九辑音乐CD介绍

CD1导航



一直以来，《游戏·人》都以"1书+1CD+1赠品"作为每辑的基本"配置"。而从本辑开始，除了本刊的印刷和内文质量都有显著的提高外，作为其中一部分的CD也要来个比较大的改变。过去我们曾经采取过两种不同的选曲方针，一种是整张专辑或某游戏的OST，另一种是杂烩形式的合辑。当然，两者都有各自的利弊之处。因此趁着这次改版，决定多加一张CD，让读者们能同时享受专辑和合辑带来的至高听觉效果。如果读者们对CD的选材或者制作有什么更好的意见，也可以来信或来邮发表意见，邮箱地址依然是：gamer@ucg.com.cn。好了，让我们来分享一下第一张合辑CD吧！



Opening Grandpa's Victim

《.HACK Liminality》插曲

作曲：尾浦由记

请原谅笔者的任性，在上一期放上了两首尾浦由记的作品后，相继又用她的作品作为本期CD的Opening。不知道大家有没有看过《.Hack Liminality》，笔者认为该系列不但背景音乐十分宏大，而且在故事的铺排上也是非常出色的。这首"Grandpa's Victim"在动画中的第一集出现，当时回到空无一人的家中感到精神疲惫的主人公，打开了那台老式的黑胶唱片机，由于主人公本身也是小提琴班成绩十分出众的学生，因此剪接动画的制作者就故意把这首从黑胶唱片机播放的音乐变成了一段安抚主人公不安情绪的安眠曲。仔细聆听这段只有钢琴和小提琴演奏的天籁之音，相信能让你的心绪得到一丝平静。







2 情热セツナ

《洛克人X 突击任务》主题曲

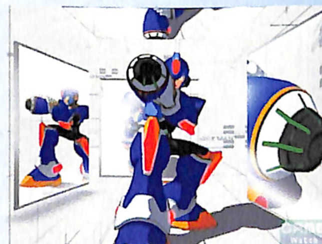
演唱 安倍麻美 作词 安倍麻美・渡边なつみ 作曲 井上ヨシマサ

《洛克人X4》从系列的SFC平台跳到了PS上之后，除了画面的质量比以往高了一个档次外，更让人耳目一新的就是增加片头动画和Opening Song。无疑，这一举动的确让玩家觉得《洛克人X4》的确是进化了。因此作为系列第一次走上PS2平台的《洛克人X7》也同样采用了Ending Song。那么作为首次以RPG形式登场在NGC和PS2上的《洛克人X 突击任务》呢？当然，Capcom还是请来了人气的活力派歌手安倍麻美唱出了这首与片头动画绝配的主题曲。

I'm Looking For Passionate Love　Be With You
I'm Looking For Passionate Love　情热セツナ（jonechusechuna）

もし君が望むなら　全てを舍てるかもしれない
Moshikimiga nozomunara subetewosuterukamo shirenai
见つめ合う瞬间に　切ない爱が叫ぶ
Michumeau shunkanni sechunai aigasakebu
いつだってひとりで　淋しさと向き合った
ichudatte hitoride sabushisato tsukiatta
ムナシイ　カナシイ　涌き上がる　どうしようもない感情を
munashii kanashii wakiagaru doushiyoumonai kanjowo
隐し　许しては　眠りに落ちた
kakushi yurushitewa nemuriochita
坏せなかったタメライが　次々泪で溶けるよ
kowasenakatta tameraiga chikizikinamidade tokeruyo
爱されもっと爱したい　すべてが欲しい
aisaremotto aisitai subetega hoshii
I'm Looking For Passionate Love　Be With You
I'm Looking For Passionate Love　情热セツナ（jonechusechuna）　Woh Oh

踌躇して立ち止まる　それが私の恋だった
chuuchoshite tachitomatu soregawatashinokoidatta
微笑んでつくろった　プライドだらけの心
hohoeminde chikutotta puraido datakenokokoro
高い空浮かんだ　透き通る月のように
takaisoraukanda sukitouru chikinoyouni
满ちてかける　この想い　全部见せてもかまわない
michite kakeru konoomoi zenbumisetemokamawanai
そのまなざしへと　残さず注ぐ
sonomanazashieto nokosazu sosogu
触れなかった唇に　优しく激しく交わすKiss
sawarenakatta kuchiburuni yasashikuhageshiku kawasuKiss
泣きたいずっと爱されたい　未来を见せて
kakitaizutto aisaretai miraiwo misete
I'm Looking For Passionate Love
Stay With Me
I'm Running For Passionate Love
情热セツナ（jonechusechuna）　Woh Oh



Fu Who? Who? Who? Who?
Fu Who? Who? Who? Who?
Fu Who? Who? Who? Who?
Fu Who? Who?「I・Ta・I・Ne」

会いたいもっと　爱したい　心が君へと走るよ
aitaimotto aishitai kokoroga kimietohashiruyo
ひとりじゃきっとわからない想いが　热い
hitorijakitto wakaranaiomoiga achii
I'm Looking For Passionate Love
Be With You
I'm Running For Passionate Love
情热セツナ Woh Oh
jonechusechuna
情热セツナ 情热セツナ 情热セツナ
jonechusechuna jonechusechuna jonechusechuna



3 星の在り処

《英雄传说6 空之轨迹》片尾曲

作词 浜田英明　**作曲** 和田耕平　**演唱** う～み　**合唱** 伊藤和子

想必看《游戏·人》的读者大多是TVGame的玩家吧！但"Falcom"这家日本著名的游戏厂商相信大家也不会陌生。作为开发日本最出色的电脑游戏厂商，Falcom的每一款作品都给人留下深刻的印象。尤其是曾经移植过家用机上"《伊苏》系列"和"《英雄传说》系列"，可以说是日式电脑游戏的强力支柱。移植在PS2上的最新作品是《双星物语》，可惜本作的PC中文版早已在2002年发售，所以PS2版在国内估计会受到冷落吧！《英雄传说6 空之轨迹》是可以说是今年最强的日式电脑RPG作品。沿用了去年《伊苏VI》的3D图像引擎，让系列再次踏上了另一高峰（竟然还有第2章，真是苦笑不得）。作为这首片尾曲的配对场景，就是在青梅竹马的男主角约修亚离开后，女主角艾斯提尔在泪光中不断地翻看抽屉相片簿中的每一页回忆，最后终于鼓起勇气，背上包袱去寻找约修亚。送上这首歌，是希望读者也能忍受挫折，继续向追寻自己的梦想。



君の影　星のように　朝に溶けて消えていく
kiminokage hoshinoyouni asanitokete kieteyuku
行き先を失くしたまま　想いは溢れてくる
ikisakiwo nakushitamama omoiwa ahuretekuru

強さにも弱さにも　この心は向き合えた
chuyosanimo yowasanimo konokokorowa mukiaeta
君となちどんな明日が　来ても怖くないのに
kimitonara donnaashitaga kitemokowakunainoni

二人歩いた时を　信じていて欲しい
hutariaruitatokiwo shinjite itehoshii

真实も嘘もなく　夜が明けて朝が来る
shinjichumo usomonaku yorugaakete asagakuru
星空が朝に溶けても　君の輝きはわかるよ
hoshizoraga asanitoketemo kimigakagayakuwa wakaruyo

さよならを知らないで　梦见たのは　一人きり
sayonarawo shiranaide yumemitanowa hitorikiri
あの顷の　君の目には　何が映っていたの?
anogorono kiminomeniwa nanigauchutteitano



二人つないだ时を　谁も消せはしない
hutarichunaida tokiwo daremokesewasinai

孤独とか痛みとか　どんな君も感じたい
kotokutoka itamitoka donnakimimo kanjitai
もう一度　见つめ合えば　愿いはきっと叶う
mouichido michumeaeba negaiwa kittokanau

夜明け前　まどろみに　风が颊を　流れていく
yoakemae madoromini kazegahohowo nagareteiku
君の声　君の香りが　全てを包んで満ちていく
kiminokoe kiminokaoriga subetewochuchunde michiteiku

思い出を羽ばたかせ　君の空へ舞い上がる
omoidewo habatakase kiminosorae maiagaru
星空が朝に溶けても　君の輝きはわかるよ
yozoraga asanitoketemo kimigakagayakuwa wakaruyo

爱してる　ただそれだけで　二人はいつかまた会える
aishiteru tadasoredakede hutariwa ichukamata aeru



4 Samurai Soul

《樱大战V Episode 0 荒野的少女武士》主题曲

作词 广井王子　**作曲** 田中公平　**歌** 小林沙苗（吉米尼·桑莱丝）



"《樱大战》的特色是什么？"如果有人这样问，肯定会惹来一大帮"樱饭"们愤怒的眼光。恋爱SLG+战略SLG，我想这就是本作一直以来吸引人的地方。每位女性角色们生动的神情和对白，再加上一套逐渐完善的系统，难怪SEGA的《樱大战》一直都备受关注。而作为系列正统续作的前传的本作，在故事上很好的交待了女主角吉米尼·桑莱丝的背景故事。骑着白马"拉利"，在充满的旧西部风味的美国荒野中驰骋，我想无论任何一位玩家都会认为这是一件十分"酷"的事。而手持日本剑的吉米尼虽然看上去有点与游戏气氛不太相称，但只要玩家体会到游戏中用剑爽快地砍断恶魔后，就会对其完全改观。每一作的《樱大战》总少不了主题曲，歌曲在系列中已经成为了不可缺少的一个部分，因此这次田中公平和广井王子这两位系列的歌曲负责者，为本作度身定做了一首十分有西部风味的主题曲和一段十分热血的歌词，大家不要错过哦！

大平原にかける　サムライ魂　いつでもどこでも
daiheigennikakeru samuraidamashi ichudemodokodemo
热い心を　燃やし续けて　梦よ遥かに
achuikokorowo moyashichuchukete yumeyoharukani
君がひもじさに　もし震えていたら
kimigahimojisani moshihurueteitara
パンを片手に　驱けて行きたい
panwokatateni kaketeyukitai

人は谁でもが　支えあって生きてゆく
hirowadaredemoga sasaeatteikiteyuku
ほんの少しだけでいいから　やさしさ分かち合おう
honnosukoshidakedeiikara yasashisawakachuaoo
青い空を心に映して　极上の笑颜とともに
aoizorawokokoroniuchushite gokujounoegaototomoni
それがテキサスのサムライ
soregatekisasunosamurai

大都会に走るサムライ魂　この町あの町
daidoukainihashiru samuraidamashi konomachianomachi
消えた心を　拳でぬぐい　勇气出そうぜ
kietakokorowo kobushidenugui yuukiwodasouze
君が寂しさに　もし震えていたら　爱と一绪に　抱いてあげたい
kimigasabisani moshihurueteitara aitoisshoni taiteagetai
人は谁でもが　泪とともに生まれた
hitowadaredemoga namidatotomoni umareta
ほんの少しだけでいいから　やさしさ分かち合おう
honnosukoshidakedeiikara yasashisawakachuaoo
青い空を心に映して　极上の笑颜とともに
aoizorawokokoroniuchushite gokujounoegaototomoni
それがテキサスのサムライ
soregatekisasunosamurai

力だけあってもだめだよ　やさしさ分かち合う
chikaradakeattemo damedayo yasashisawakachiau
ほんの少しだけでいいから　やさしさ分かち合おう
honnosukoshidakedeiikara yasashisawakachuaoo
青い空を心に映して　极上の笑颜とともに
aoizorawokokoroniuchushite gokujounoegaototomoni
それがテキサスのサムライ
soregatekisasunosamurai



由于SEGA在经营上出现了问题，因此不得不把旗下的各个子公司合并，形成共同体，以便更好地发展。也就是说，从实行此方针的2004年7月1日起，大家所熟悉的SEGA-AM2、Hit-Maker和SonicTeam等过去著名子公司都会正式合并成SEGA总体。其实说起来SonicTeam并不算老资格，因为他在2000年才开始成立。但由于之前之前的员工在SEGA已经有十分的表现（《NiGHT》和"《索尼克》系列"是代表作），因此每一名开发者都经验十足。在走过了充满荆棘的4年后，如今SonicTeam终于要跟玩家们说再见了。不过也正如官方网站最后的标题一样，"永别就是新的开始"，在SEGA这个"母体"中，SonicTeam一定会继续努力为大家制作更好的作品。因此在最后一刻，SonicTeam举行了一个小型的演唱会，主唱是日本十分有潜质的美声歌手Mooki's Mood。而歌曲的选材当然就是SonicTeam几首著名的主题曲。不过可能是对于歌曲不太熟悉，所以在演唱时出现了几次走音和忘记歌词（所以实际演唱的歌词会与原版有差异），不过这才有现场的气氛嘛！那么下面我们伴随着轻快的歌曲，慢慢回想起SonicTeam带给我们的快乐时光吧！

音乐豆知识 —Mooki's Mood

Mooki's Mood中的Mooki是由自己的本名Minako Obata组合而成。作为一名歌手和作曲家，到现时为止在日本已经拥有了相当多的FANS。由于自小就喜爱音乐，因此在5岁便开始接触键盘（此键盘非彼键盘也……），9岁更是学会了打鼓（打鼓要求强烈的乐感和手脚配合），在10岁那年已经可以演奏Stevie wonder和George Benson等外国名作曲家的曲目，因此被成为天才少女。由于大学年代过于沉迷Andrae Crouch和Take6等歌手，最后让自己练出了一美式的重音歌喉。《WE HAVE A DREAM》和《BRAND NEW DAY》是她的成名歌曲。在2001年更为手冢治虫的电影版《METROPOLIS》亲手作曲、作词和演唱主题曲。这次大家可以趁次机会充分体验这位日本"美声"的魅力。





5 CHANT THIS CHARM

《超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险》主题曲

作曲 Mariko Nanba&Tomoya Ohtani
作词 Mariko Nanba&Tomoya Ohtani 演唱 Mooki's Mood

Good morning
Hey, listen to me
The sun is shining
And the birds are singing
I don't want you to miss the morning light

You say you
Ain't a morning person
Sniffing the smell of your breakfast
I don't want you to miss the morning sun

Just try to get out of your bed
It is not too late
You will find the world is waiting for you



Your smile
Will make a brighter day
Take your time and
Take a chance
Things will go right with this charm

"Cock-a-doodle-doo"
Cock cock cock cock doodle doo
Chant this charm, you'll feel so good
Cock cock cock cock doodle doo
The charm will make your dreams come true
The charm will make your dreams come true



Your smile
Will make a brighter day
Take your time and
Take a chance
Things will go right with this charm

"Cock-a-doodle-doo"

Cock cock cock cock doodle doo
Chant this charm, you'll feel so good
Cock cock cock cock doodle doo
The charm will make your dreams come true
Cock cock cock cock doodle doo
Chant this charm, you'll feel so good
Cock cock cock cock doodle doo
The charm will make your dreams come true
The charm will make your dreams come true





6 I Just Smile

《Burning Rangers》ENDING曲

作曲 Naofumi Hataya 作词 Ryoichi Hasegawa 演唱 Mooki's Mood

I don't know why
But I know I was hear before
In the flow of time
I came from the time

Can't be reached, gone too far away
Only alive in my dreams
In the dreams I have seen by myself
I wandered through the Nights
But it's not anymore

I smile for the people I need every day and every night
For the warm smiles they give me, love of people holding me
And I don't feel lonley again, they are Hold with me
For the warm smiles they give me, love of people holding me
In your arms

Sound of the rain falling down
Fills me heart with joy
The sound I heard in my dreams

The scent of wind all around
Whispers of the trees hold me
I fall asleep

It's the rain
It's the wind people here have been loving for all the time
Feeling now I can hear

I smile for the people I need every day and every night
For the warm smiles they give me, love of people holding me
I smile for the people I need they are Hold with me
For the warm smiles they give me, I just smile
I just smile……



SONIC HEROES

《索尼克英雄》主题曲

演唱 Mooki's Mood

What goes up must come down
Yet my feet don't touch ground
See the world spin upside down
See the world spin upside down
I can feel your every rage
Step aside I'll turn the page
Breakin'thru your crazy maze
Like a laser beam my eyes on you

Watch me rule the night away
Watch me save the day
Feel my storm is getting close
Headed your way

Sonic Heroes
Sonic Heroes
Bind you confine you defying your reign
Sonic Heroes
Sonic Heroes
Setting the stage for a heroes parade

I won't even hesitate
A second left to alter fate
And you try to strike but a bit too late
Got you hooked by my own bait

Watch me rule the night away
Wacth me save that day
Feel my Stories get it know Have it you way

Sonic Heroes
Sonic Heroes
Bind you confine you defying your reign
Sonic Heroes
Sonic Heroes
Setting the stage for a heroes parade

And together we stand tall no matter how
No one can bring us down

Sonic Heroes
Sonic Heroes
Bind you confine you defying your reign
Sonic Heroes
Sonic Heroes
Setting the stage for a heroes parad





This Is My Happiness

《太空频道 5 part2》ENDING 曲

演唱 Mooki's Mood

I stand still alone at twilight
at the sights of city lights
I found something
like a ship without a sail, without a sail
I would be lost if you were lost with me

(※)Just now you are cooking a cottage pie
You know I have something to tell you
And I have
A bunch of flowers in my hand
What will you say, I'm not sure
Not a special day today

My sweet home
It is the place of love
I hold you close That's where I belong
My sweet girl
Your smile is a pearl
Stay with me
That's the only thing I need
You should know
to be YeaYeaYeaYea with you, girl
This is my happiness
(重复※)

My sweet home
It is the place of love
I hold you close That's where I belong
My sweet girl
Your smile is a pearl
That's the only thing I need
You should know
to be you, girl
This is my happiness
This is my Yai……happiness



World with me

《梦幻之星网络版 Episode2》ENDING 曲

作曲 Fumie Kumatani

作词 Kan Hashimoto 演唱 Mooki's Mood

I know you feel uneasy now
Like on a stormy sea
You are in too deep
I say the tide will surely turn
You say it is hard to let it be
Baby, holding on is the only way
Love will never make it if you should go away

'Cause nothing's going to last forever
All we can do
Is to believe in love
Oh, nothing's gonna remain the same
Baby, you'll chose to
Live in this complicated world with me

We are a million miles apart
Like little stars in the dark
We don't realize it
I say distance doesn't matter at all
You say it is hard to stand alone
Baby, holding on is the only way
Love will never make it if you should go away

'Cause no one's going to be the same
All we must have
Is something we can trust
Oh, no one's gonna stay at the same place
Baby, you'll choose to
Live in this complicated world with me

'Cause nothing's going to last forever
All we can do
Is to believe just Believe in love
Oh, nothing's gonna remain the same
That you'll chose to
Live in this complicated world with me



DREAMS DREAMS

《NiGHTS》主题曲

作曲 Tomoko Sasaki 演唱 Mooki's Mood

In a dream I could see you are not far away
Anytime, anyplace, I can see your face
You are that special one that I have been wait-ing for
And I hope you're looking for someone like me

In my dreams I can hear you calling me
In the night, everything's so sweet
In your eyes I feel there's so much inside

In the nights, dream delight
I want to see you standing there
In the nights, dream delight
I've found someone who really cares

In a dream we can do everything we want to
Anywhere rather we that here with you
The stars above light the way only for you and do

I'm so glad I've found the one I've been looking for

Keep the dream of the one you're hoping for
Love can come through an open door
Just be strong and you're sure to find the one, the door been looking for

In the nights, dream delight
I want to see you standing there
In the nights, dream delight
I've found someone who really cares
In the nights, dream delight
I want to see you smile again
In the nights, dream delight
You're the one I waited for (×2)

In the nights, dream delight
I want to see you standing there
In the nights, dream delight
You're the one I waited for
I'll Waited Waited Waited Waited Waited for you



Easy Breezy

NDS广告曲

作曲 宇多田光　作词 宇多田光　演唱 宇多田光

日本的超人气歌手宇多田光再次踏足游戏业。不过这次并非为游戏演唱主题曲，而是作为Nintendo新掌机NDS的形象代言人，为其拍广告造势。这次小田穿着一件可爱的红色连衣裙，在一间白色的房间中与NDS进行初次的亲密接触，而广告的背景音乐就是这首名为《Easy Breezy》的歌曲。据制作人员声称，拍这个广告之前，的确没有让小田玩NDS，所以内容是完全真实的。小田拿着专用笔在NDS上玩游戏，几乎陷入了“疯狂”状态，可见NDS的魅力的确是非比寻常。《Easy Breezy》是源自小田的最新大碟《EXODUS》，这张大碟的特色就是每一首歌都是英语歌词，不过这对于曾在美国读书的小田来说，又算什么呢?

I still remember the ways that you touched me
Now I know I don't mean anything to you
You're easy breezy and I'm Japanesy
Soon you'll mean exactly nothing to me

You look stupid
Telling all your friends how you got the best of me
I intended
To share the pleasure only now
I look stupid
We're living in a world with a lot of pressure
It's quite uneeded
To put more pressure on me



You came and went and left my house
Like I was just passing by
Da da da da da da da
Da da da da da da da
"Hello, goodbye," you left a note
"Say, it was nice stopping by"
I should have never ever let you inside

I still remember the ways that you touched me
Now I know I don't mean anything to you
You're easy breezy and I'm Japanesy
Soon you'll mean exactly nothing to me
Does that mean anything to you

Easy breezy
Until you whistle to hide that you're feeling lonely
How do I breathe
With all this pressure on me
Easy breezy
When you whistle, you know that you hurt somebody
How do I breathe
With all this pressure on me

You came and went and left my house
Like I was just passing by
Da da da da da da da
Da da da da da da da
"Konichiwa, sayonara,"
It was nice of you to stop by
Would it amuse you if I told you that I

I still remember the ways that you touched me
Now I know I don't mean anything to you
You're easy breezy and I'm Japanesy
Soon you'll mean exactly nothing to me
Does that mean anything to you

I still remember the ways that you touched me
Now I know I don't mean anything to you
You're easy breezy and I'm Japanesy
Soon you'll mean exactly nothing to me
Does that mean anything to you

You're easy breezy and I'm Japanesy

You're easy breezy and I'm Japanesy

She's got a new microphone
She's got a new microphone
(You're easy breezy and I'm Japanesy)
She's got a new microphone
She's got
She's got a new microphone
She doesn't need you anymore
Yeah, she doesn't need you anymore
She's got a new microphone
She's got a new microphone
She's got a new microphone
She doesn't need you anymore
She doesn't need you anymore
(You're easy breezy and I'm Japanesy)
She's got a new microphone





a little waltz

《牧场物语 OH！ 美妙人生》主题曲

作词 吉田美和　作曲 吉田美和　演唱 DREAMS COME TRUE



大家没有看错，这的确是即将在今年11月11日发售的PS2版《牧场物语 OH！ 美妙人生》的主题曲。这是“《牧场物语》系列”第2次登陆在PS2上，虽然只是一个移植版本，不过相信国内的大量的“农民迷”已经对其十分期待了，毕竟机种才是大家最关心的。除了游戏本身作了不少改动外，更是沿用了日本的一线组合“DREAMS COME TRUE”的一首于上年创作的歌曲《a little waltz》。歌曲内容与游戏十分接近，以春夏秋冬这4个季节的特色让人对前景充满希望，可以说MMV的选曲是绝对正确的！不过这次为大家献上的是“原装”版本，可能在游戏中会换另一种配乐吧！到时候肯定不会让大家错过的。

春の丘のつくしのように　空に颜を上げている
haruno okano chukushinoyouni saranikaowo ageteiru
夏の白いランニングシャツ　风と太阳染み　んでる
nachuno shiroi RunningShirt kazetotaiyo shimikonderu

秋の黄金の稻穗のように　丰かな梦ささやいて
akino koganeno binahonoyouni yutakanayume sasayaite
冬の星は远く澄んで　よく似ている　あなたの瞳に
huyuno hoshiwa tookusunde yokuniteiru anatanomeni

月の道は时を印す　永く永く　声にもせず
chukino michiwa tokiwoshirusu nagakunagaku koenimosezu
月のように　そんなふうに　あなたをそっと想っていたい
chukino youni sonnahuuni anatawosotto omotteitai

静かに见守る意志は　いつしか心を强くする
shizukani mimamoruchikarawa ichushika kokorowo chuyokusuru
岚の云も遥か上は　上天气
arashinokumomo harukauewa joutenki

春も夏も秋も冬も　あなたをそっと想ってる
harumo nachumo akimohurumo anatawosotto omotteru
春も夏も秋も冬も　あなたをずっと想っている
harumo nachumo akimohurumo anatawosotto omotteiru

春も夏も秋も冬も　あなたをそっと想ってる
harumo nachumo akimohurumo anatawosotto omotteru
春も夏も秋も冬も　あなたをずっと想っている
harumo nachumo akimohurumo anatawosotto omotteiru

笑いながら步いて行こう
warainagara aruiteyukou
笑いながら步いて行こう
warainagara aruiteyukou

Lu　Lulululu　Lulululu　Lululu
Lululu　Lululu　Lululu　Lululu
Lu　Lulululu　Lulululu　Lululu……


▶现在的DREAMS COME TRUE已经剩下吉田美和与中村正人了。

13 そして仆にできるコト

《仙乐传说》PS2版主题曲

作曲 铃木大辅　作词 五十岚充　演唱 day after tomorrow

每次听到这首歌都会想起忍痛买下NGC版《仙乐传说》，接着在半年后听到要移植到PS2版消息而气得说不过话来的沙罗，那个场面实在是让人忍俊不禁啊！虽然移植后的确是增加了一些新要素，但由于机能的差异，PS2并不能像NGC版那么流畅，这是让人最遗憾的。不过值得夸奖的还是Namco连主题曲也换了，这让NGC版再次燃起重玩的欲望。《そして仆にできるコト》的歌词要比之前的《Starry Heavens》更有张力，更能用于安抚听者的心灵。

あのね 君がもしも悲しんでいたなら
anone kimigamoshimo kanashinde itanara
一绪に泣いてあげるカラ
isshoninaite agerukara
そして　仆にできる何よりも大切な　コトバが　溢れてく
soshite bokunidekiru naniyorimo taisechuna kotobaga ahureteku

离れてから　气づいたんだ　あたりまえで　大事なコト
hanaretekara kizuitanda atarimaede daijinakoto
好きになると　情けなくて　みじめなトコ　言えないね
sukininaruto nasakenakute mijimenatoko ienaine
君の事ばかり考えてる……
kiminokotobakari kangaeteru

あのね 君がもしも悲しんでいたなら
anone kimigamoshimo kanashinde itanara
一绪に泣いてあげるカラ
isshoninaite agerukara
あのね 君がすごく嬉しい颜をしたら
anone kimiga sugoku ureshiikaowoshitara
微笑んであげたい
hohoendeagetai
あのね 君がもしも道に迷ったなら
anone kimigamoshimo michinimayottanara
一绪に恼んであげるね
isshoni nayandeagerune
そして 仆にできる何よりも大切な
soshite bokunidekiru naniyorimo taisechuna
コトバは　あいしてる
kotobawa aishiteru

ふとした时　不安になる　ココロの中　涡を卷いて
hutoshitatoki huanninaru kokorononaka izuwomaite
信じたくて　苦しくなる　でも今なら　わかるんだ
shinzitakute kurushikunaru demoimanara wakarunda
传えたい思い探していた……
chutaetaiomoi sagashiteita
だから 君にいつも大きな温もりと
dakara kiminiichumo ookinakumorito
优しさを全部あげたい
yasashisawo zenbuagetai
今の仆の手には夸れるものないケド　ずっと侧にいたい
imanobokunoteniwa hokorerumononaikedo zuttosobaniitai
だから 君の腕に抱えた幸せを
dakara kiminouteni taetashiawasewo
なくさないように愿うね
nakusanaiyouni negaune
そして 仆にできる何よりも大切な
soshite bokunidekiru naniyorimotaisechuna
コトバが　溢れてく
kotobaga ahureteku



あのね 君がもしも悲しんでいたなら
anone kimigamoshimo kanashinde itanara
一绪に泣いてあげるカラ
isshoninaite agerukara
あのね 君がすごく嬉しい颜をしたら
anone kimiga sugoku ureshiikaowoshitara
微笑んであげたい
hohoendeagetai
あのね 君がもしも道に迷ったなら
anone kimigamoshimo michinimayottanara
一绪に恼んであげるね
isshoni nayandeagerune
そして 仆にできる何よりも大切な
soshite bokunidekiru naniyorimo taisechuna
コトバは　あいしてる
kotobawa aishiteru

14 Starry Heavens(Orchestra Version)

《仙乐传说》NGC版主题曲（管弦乐版）

作词 misono　作曲 铃木大辅（五十岚充）

演唱 day after tomorrow



“为什么要在这个时候再放一次老歌呢？”相信有不少读者在看到标题后肯定会这样问。其实除了这首歌是重新制作的版本外，另一个原因就是《游戏·人》竟然从来没有放过原版的《Starry Heavens》！（失策啊……）为了添补这个漏洞，这次决定为大家献上更有味道管弦乐版。就算你已经把原版听腻了，在进入歌曲后的一段管弦乐肯定能让你再次唤起重复听的欲望哦！

夜空を翔る流れ星を今
yozorawokakeru nagarehoshiwoima
见つけられたら何を祈るだろう?
michukeraretara naniwoinorudarou
旅立つ君と交わした约束
tabitachukimito kawashitayakusoku
心の中にいつもある
kokorononakani ichumoaru

眠れない夜に 闻きたいのは君の声
nemurenaiyoruni kikitainowa kiminokoe
朝日が来るまで语り明かした
asahigakurumade katariakashita

邻で梦中に话す横颜は
tonaridemuchuuni hanasuyokokaowa
辉いていたよね
kagayaiteitayone

梦を追う君と见守る仆に
yumewooukimito mimarubokuni
同じ星の光りが降り注ぐ
onajihoshinohikariga okurisosogu
振り返らずに步いて欲しいと
hurikaerazuni aruitehoshiito
泪こらえて见送った
namidakoraete miokutta

夜空を翔る流れ星を今
yozorawokakeru nagarehoshiwoima
见つけられたら何を祈るだろう?
michukeraretara naniwoinorudarou
旅立つ君と交わした约束
tabitachukimito kawashitayakusoku
心の中にいつもある
kokorononakani ichumoaru

いつでも包んであげられる仆でいたい
ichudemochuchunde agerareru bokudeitai
募る寂しさはそっと隐して
chunorusabishisawa sottokakushite

あれから时间の流れがもどかしく
arekara jikannonagarega modokashiku
感じ始めたけど
kanjihajimetakedo

眩い星に想い重ねれば
mabayuihoshini omoikasanereba
强い爱へと变えていけるから
chuyoiaieto kaeteikerukara
君が自分で步んだ轨迹も
kimigajibunde arundakisekimo
确かなものにきっとなる
tashikanamononi kittonaru

夜空を翔る流れ星を今
yozorawokakeru nagarehoshiwoima
见つけられたら何を祈るだろう?
michukeraretara naniwoinorudarou
"どこにいたってつながっているよ"
"dokoniitatte chunagatteiruyo"
君の言叶が苏る
kiminokotobaga yomigaeru

梦を追う君と见守る仆に
yumewooukimito mimarubokuni
同じ星の光りが降り注ぐ
onajihoshinohikariga okurisosogu
振り返らずに步いて欲しいと
hurikaerazuni aruitehoshiito
泪こらえて见送った
namidakoraete miokutta

夜空を翔る流れ星を今
yozorawokakeru nagarehoshiwoima
见つけられたら何を祈るだろう?
michukeraretara naniwoinorudarou
旅立つ君と交わした约束
tabitachukimito kawashitayakusoku
心の中にいつもある
kokorononakani ichumoaru



15 星に愿いを

《到哪里到在一起 多罗与流星》主题曲

作词/作曲 つじあやの
编曲 根岸孝旨&山本拓夫 演唱 つじあやの



相信在读者当中，有相当一部分都曾经向星星许下了自己的愿望。其实大家只要有梦想，那么凭着自己的努力，相信总有一天会实现。在今年推出的《到哪里到在一起 多罗与流星》就是一款以流星作为主题的游戏。故事讲述了多罗与爱子姐姐在向流星许愿后，目睹了流星碎片坠落事件，接着通过在外出寻找时，与老朋友和新角色发生的众多事件，编织出一个充满梦想的故事。SCE为了让游戏更添气氛，请来つじあやの这位最近人气不俗的女歌手参与（代表作是《猫的报恩》主题曲《风になる》）。不仅让她在游戏负责一部分的旁白，还唱下了这首充满了休闲味道的歌曲。虽然歌词简单，但伴随着音乐让人立刻堕入到童年向流星许愿的美好回忆中。

辉く星に心の梦を
kagayakuhoshini kokoronoyumewo
祈ればいつか叶うでしょう
inorebaichuka kanaudeshou
きらきら星は不思议な力
kirakirahoshiwa hushiginachikara
あなたの梦を满たすでしょう
anatanoyumewo mitasudeshou
人は谁もひとり
hitowa daremohitori
哀しい夜を过ごしてる
kanashiiyoruwo sugoshiteru

星に祈れば淋しい日日を
hoshiniinoreba samishiihibiwo
光り照らしてくれるでしょう
hikariterashite kurerudeshou
人は谁もひとり
hitowa daremohitori
哀しい夜を过ごしてる
kanashiiyoruwo sugoshiteru

星に祈れば淋しい日日を
hoshiniinoreba samishiihibiwo
光り照らしてくれるでしょう
hikariterashite kurerudeshou



16 Jet World

《Dance Dance Revolution》曲目

好了！这次的合辑CD就到此为止了。不过最后仔细回看一下，似乎所有的歌曲都偏向柔和型，那么最后决定把这次的Ending Song换成了一首气氛完全相反的摇滚音乐。（怕大家一边听音乐一边看本期《游戏·人》的同时已经睡着了……）另外，不知道大家对次合辑内容部分的些许改动感觉如何呢？以后合辑部分将会迈向更多的变化空间，甚至也有可能会成为某一期的"特别企划"部分哦！请大家要多多提出自己的宝贵意见。

光田康典 — Time&Space

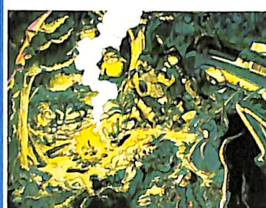
原作：光田康典 混音：OneUp Studios

发售日：2003年6月17日

CD2导航



光田康典大师的作品简直可以称得上是"神作"。要知道，游戏音乐和一般的歌曲配乐完全不同，如果制作的出来的音乐与游戏格格不入，就会变得不伦不类，让玩家对游戏的代入感大减。而光田大师无论是为哪一部作品，最基本的就是要先熟悉游戏的故事背景和场景主题的配合。所以在他手上所创造出来的音乐，几乎被所有的玩家认可。虽然不能说被灌注了他作品的每一款游戏都是重量级的作品，但至少在知名度方面是绝对有保证，其原因就是因为有不少玩家是冲着光田大师的音乐。



其实这张混音CD并非光田大师的作品，只是国外一个叫OneUp Studios的专业小组所制作的。其中包括了SFC上的《超时空之钥》、PS上的《时空之轮》和《异度装甲》这三部让光田康典成名作品的部分音乐。当然，所有音乐都经过了专业的混音加工，尤其是开始和中断插入的两段短暂音乐，如果不告诉读者们，可能大家还以为是光田大师自己制作的专辑。专辑标题叫《Time&Space》的原因是《时空之轮》和《超时空之钥》以时间（Time）为主题，而《异度装甲》则以空间和距离（Space）为核心，因此两段短暂的音乐也就把这两大部分完美地分开了。下面请大家仔细聆听这张出色的混音CD吧！

曲目索引

01 Time
02 Scars Left By Time（《时空之轮》BGM）
03 Parallelism（《时空之轮》BGM）
04 The Boy That Feared Time（《超时空之钥》BGM）
05 A Hero's Judgement（《超时空之钥》BGM）
06 The Girl Forgotten By Time（《超时空之钥》BGM）
07 Wings of Time（《超时空之钥》BGM）
08 To Times Once Forgotten（《超时空之钥》BGM）
09 Terminacoustica（《时空之轮》BGM）
10 Song of Feeling（《时空之轮》BGM）
11 Good To Be Home（《时空之轮》BGM）
12 Journey For Her Thoughts（《时空之轮》BGM）
13 To Good Friends（《超时空之钥》BGM）
14 Space
15 The Fightning Priest（《异度装甲》BGM）
16 June Mermaid（《异度装甲》BGM）
17 Navigation Is Key!（《异度装甲》BGM）
18 Gentle Wind（《异度装甲》BGM）
19 Star of Hope（《异度装甲》BGM）
20 Shake the Heavens（《异度装甲》BGM）

ROCKMAN X COMMAND MISSION™

ロックマン エックス
コマンドミッション



ISBN 7-88499-080-6



9 787884 990801 >